¡VIEJUNO!

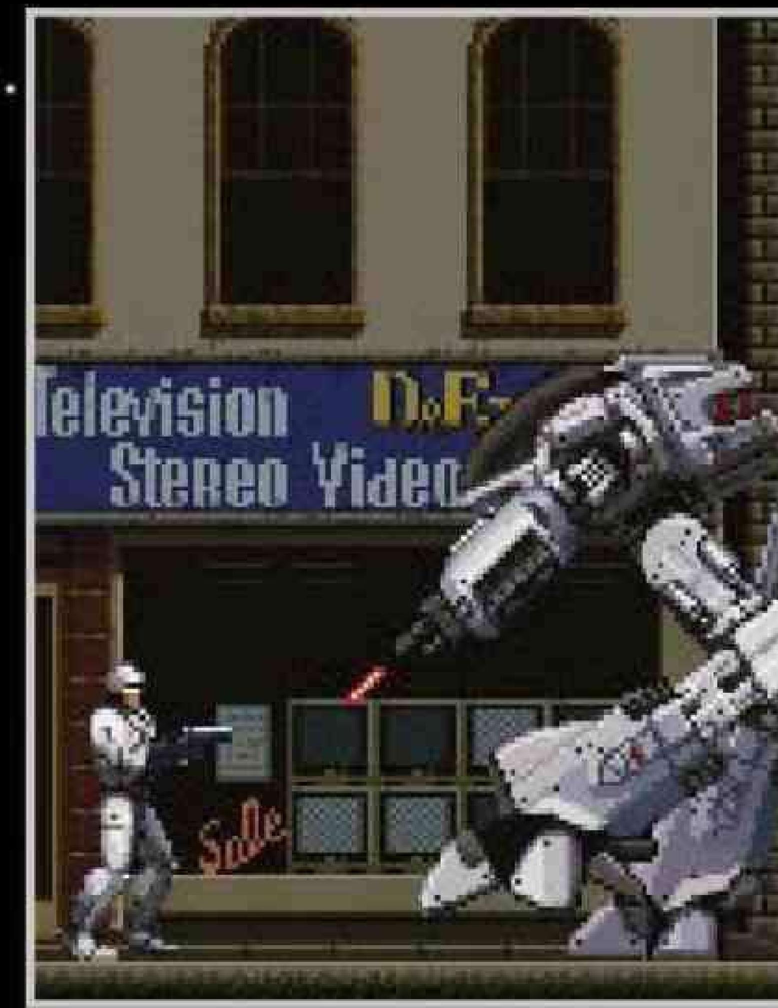
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER™

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

ROBOCOP

OCEAN DESCUBRIÓ, ANTES QUE NADIE, EL POTENCIAL DE LA PELI DE VERHOEVEN



30 AÑOS DE PURA DIVERSIÓN

La historia de la consola que resucitó a toda una industria



MASAYUKI UEMURA

HABLAMOS CON EL PADRE DE LA NES



FATAL FURY

LA MÍTICA SAGA DE SNK CUMPLE UN CUARTO DE SIGLO

EN EL INTERIOR

- QUAKE
- SURVIVOR
- RISKY WOODS
- DEAD OR ALIVE
- MASTER OF ORION
- SUPER MONACO GP
- AUGE Y CAÍDA DE SEGA
- DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

148 PÁGINAS DE AMOR POR EL PIXEL

RENEGADE
CÓMO TECHNOS SE INSPIRÓ EN THE WARRIORS PARA CREAR TODO UN GÉNERO: YO CONTRA EL BARRIO

GHOULS 'N GHOSTS
LA GUÍA DEFINITIVA SOBRE EL CLÁSICO DE CAPCOM. GÁRGOLAS, DEMONIOS Y UN BRAVO CABALLERO EN CALZONCILLOS

OPERATION WOLF
REPASAMOS LA HISTORIA DE LA DEMOLEDORA RECREATIVA DE TAITO Y SUS CONVERSIONES DOMÉSTICAS

Suscríbete YA a retro GAMER

Cada número 5,50€



4 números de RetroGamer, con el 20% de descuento
Por 22€ (sin gastos de evío)

Puedes suscribirte directamente online en: **www.suscripciones-retrogamer.com**
Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

***Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los juegos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si el juego elegido se agotara, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. P ara ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

SUMARIO



>> Retro Gamer 16 Vamos, Sir Arthur, sal a bailar...

RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL







10

30 AÑOS DE NES

Repasamos la historia de la consola que resucitó a la industria después del Crash de 1983, de la mano del hombre que la diseñó: Masayuki Uemura.



20

Operation Wolf

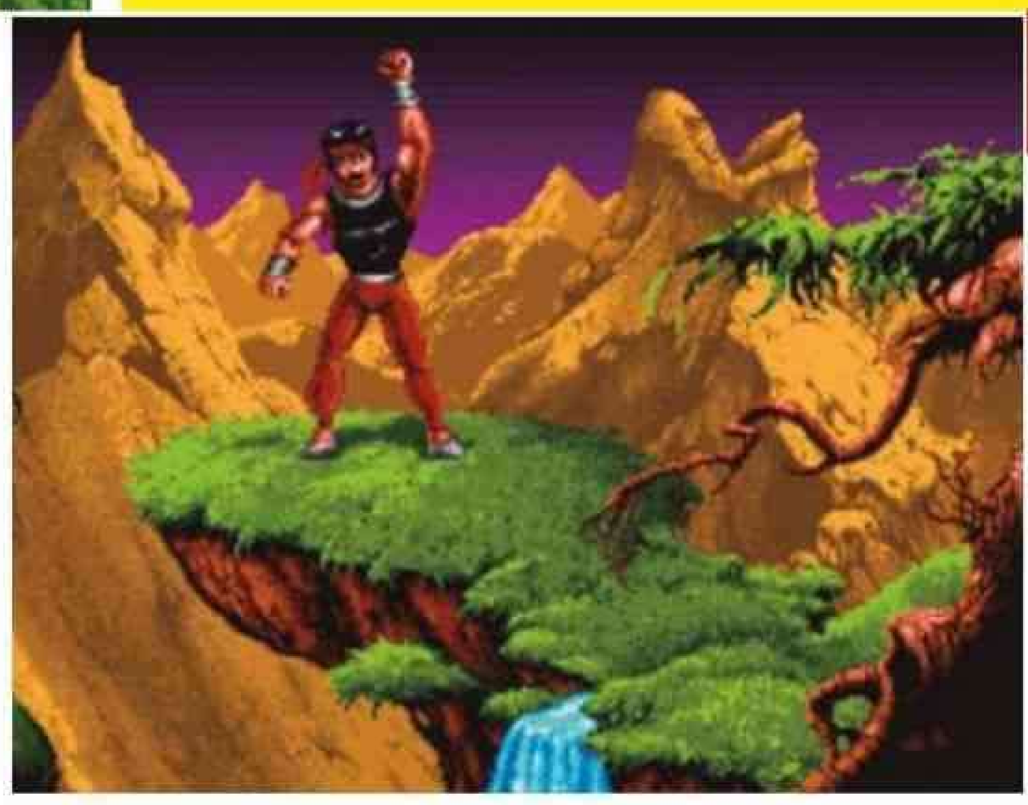
Adolescentes berreando en los recreativos, UZI en mano.



48

Renegade

La máquina que nos enseñó que es mejor un buena patada en el pecho que poner la otra mejilla.



62

Risky Woods

El primer juego español en llegar a las consolas.

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

LA ABADÍA DEL CRIMEN EXTENSUM LLEGA A STEAM

EL ESPECTACULAR REMAKE DEL CLÁSICO DE 1987 YA ESTÁ DISPONIBLE EN LA TIENDA DE VALVE DE MANERA GRATUITA

La obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán siempre vivirá en nuestros corazones, pero ahora también formará parte de nuestra biblioteca de Steam, gracias al talento y la dedicación de Manuel Pazos (programación) y Daniel Celemín (gráficos), los creadores del majestuoso *La Abadía del Crimen Extensum*.

Durante dos años de trabajo, esta pareja desmenuzó el lanzamiento original de 1987 para poner en pie un remake que descubrirá a una nueva generación de jugadores las peripecias de Guillermo de Occam y Adso en aquella fría y laberíntica abadía.

Aunque el remake ya estaba disponible desde el pasado marzo en su web oficial, su lanzamiento en Steam (también de manera gratuita) servirá para reivindicar fuera de nuestras fronteras una las cumbres del soft español. De hecho, la entrega para CPC siempre ha sido alabada por nuestros compañeros de la RetroGamer inglesa, y eso que el juego jamás llegó a ser distribuido oficialmente en el Reino Unido. Estamos preparando un reportaje muy especial sobre el legado del clásico de Opera Soft y este magistral remake. Ojalá os guste.



» El Guillermo de *Extensum* no disimula su parecido físico con Sean Connery.



» Además del castellano, el remake está disponible en inglés, fracés e italiano.



» Es imposible no sentir un escalofrío al ver esta pantalla...

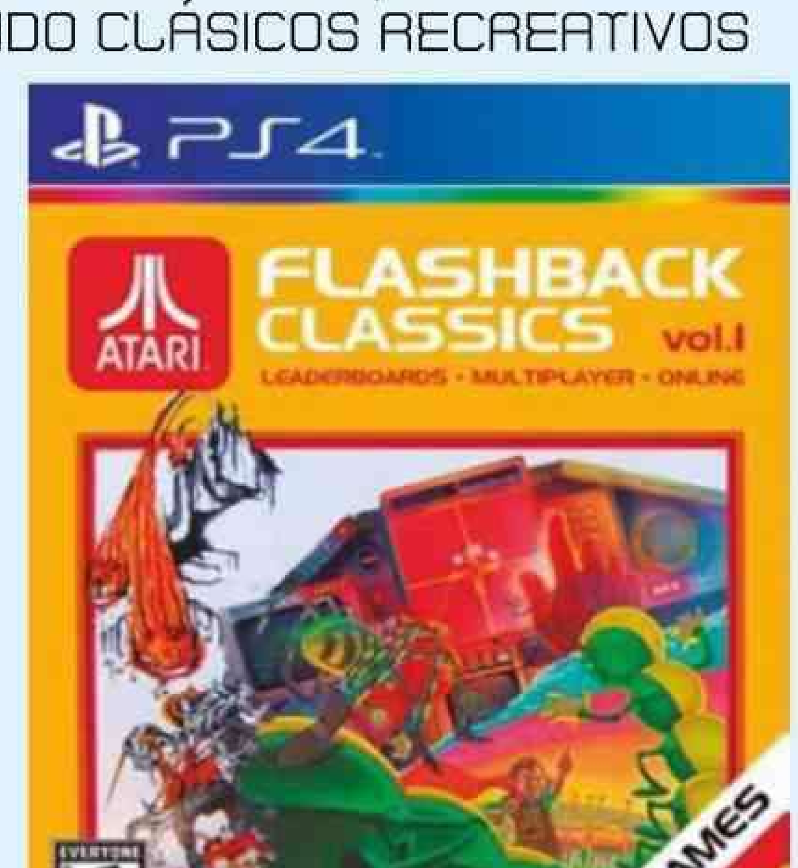


» ¿Seréis capaces de acabaros el juego sin mapa? Si no, esperad a Septiembre.

LOS CLÁSICOS ATARI DE 2600, EN PS4 Y XBOX ONE.

ESTARÁN REPARTIDOS EN DOS VOLÚMENES, CON 50 TÍTULOS CADA UNO, INCLUYENDO CLÁSICOS RECREATIVOS

Amazon fue la encargada de destapar la sorpresa, al anunciar el lanzamiento de los dos volúmenes de *Atari Flashback Classics* para el próximo 4 de octubre. De momento no hay confirmación oficial por parte de la propia Atari ni se ha aclarado si será una exclusiva para el mercado norteamericano o llegará finalmente a Europa. Lo que sí conocemos es el contenido de los dos volúmenes, con 50 clásicos en cada uno, entre los que encontraremos, además de clásicos de Atari 2600, incunables de los salones recreativos como *Asteroids*, *Super Breakout* o *Tempest*. Eso sí, la maniobra de dividir la colección en dos, teniendo en cuenta la capacidad del formato BD, nos parece un chiste. Cosas del márketing.



» Las carátulas rinden homenaje a las memorable ilustraciones de los cartuchos originales de 2600.

NATSUME RECUPERA UN CARTUCHO DE CULTO

WILD GUNS REGRESA, CON CUATRO JUGADORES SIMULTÁNEOS Y NUEVOS NIVELES

Aunque en su día no se vendió demasiado bien, *Wild Guns* ha sido uno de esos cartuchos de SNES que con el paso de los años se ha convertido en una obra de culto, hasta el punto de que encontrar una copia PAL del juego, sin pagar una fortuna, se ha convertido en una tarea casi imposible. 20 años después, Clint y Anne volverán a escupir plomo cuando *Wild Guns Reloaded* llegue a PlayStation 4 el próximo otoño. Natsume ha mejorado la irresistible mecánica del original (que fusilaba sin miramientos el desarrollo de *Cabal*), incorporando nuevas fases y personajes, además de cuatro jugadores simultáneos. Además, en su desarrollo están involucrados el programador, el diseñador y el músico del original de SNES, lo que nos garantiza que volveremos a disfrutar a lo grande.



» *Wild Guns Reloaded* permitirá juego simultáneo para cuatro pistoleros. Hurra.

LA LEYENDA PC FÚTBOL

JAUME ESTEVE NARRA LA GÉNESIS DEL BEST SELLER DE DINAMIC MULTIMEDIA

El autor del indispensable *Ocho Quilates: Una historia de la Edad de Oro del Software Español* bucea ahora en la creación de uno de los mayores fenómenos del soft español de los 90: *PC Fútbol*. A lo largo de más de 300 páginas, Jaume Esteve entrevista a los principales responsables del juego original y sus numerosas secuelas. Desde los hermanos Ruiz (fundadores de Dinamic) hasta otros nombres ilustres como Carlos Abril, Alberto Moreno o Marcos Jourón. El libro, que cuenta con un prólogo de mismísimo Míchel, puede adquirirse por 17 euros en la web de la editorial (www.ochoquilates.com).

No hemos dejado pasar la ocasión de entrevistar a su autor quien, además de escribir para El Confidencial, ha dejado patente sus conocimientos enciclopédicos como colaborador en RetroGamer.

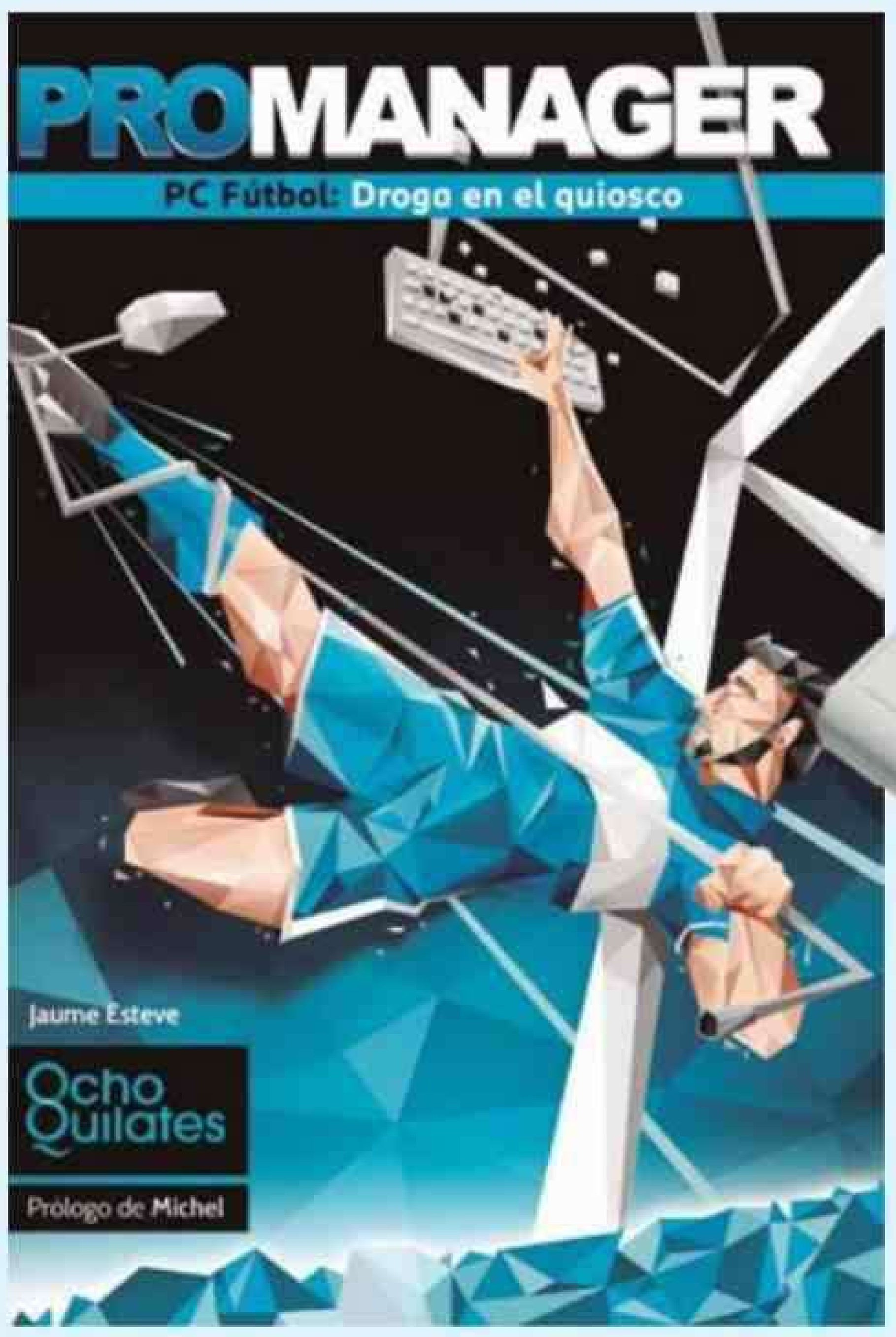
¿Cuánto tiempo te ha llevado escribir el libro?
La primera entrevista la hice en diciembre de 2012 y los últimos retoques los hice en abril de 2016, así que unos tres años y medio. Ha sido mucha menos carga que *Ocho Quilates*, pero cuando tienes que complementar el trabajo con la escritura se hace bastante más complicado encontrar tiempo libre.

¿Por qué un libro dedicado al desarrollo de *PC Fútbol*?
Hay varios motivos. Es una de las grandes sagas, si no la más grande, del videojuego español. Fue un fenómeno cultural que arrastró al videojuego a gente que no lo tocaba ni con un palo y a *PC Fútbol* a gente que no veía un partido por la tele ni de coña. Por último, la intrahistoria de Dinamic Multimedia me parece apasionante, desde su creación, con los Ruiz al frente, hasta su abrupta salida y la desaparición del estudio.

De nuevo has recurrido a la autoedición ¿No se te disputan las editoriales?
En su día me hicieron alguna propuesta, que tuve que rechazar por falta de tiempo libre, pero no te creas que tengo ofertas todas las semanas en el correo.

¿Cómo conseguiste convencer a Míchel para que escribiera el prólogo?
Esta se la debo a los compañeros de deportes de El Confidencial, que movieron hilos para poder hablar con él a través de Rafa Alkorta, su segundo técnico hasta ahora en el Olimpique de Marsella. Bastó una charla de cinco minutos con Míchel para que diera el visto bueno.

¿Estás preparando más lanzamientos editoriales?
Tengo un par de ideas en mente que me gustaría desarrollar y, a ser posible, en espacios de tiempo mucho más cortos. De momento, voy a dejar que pase el verano para ver con qué proyecto me pongo primero.





» Jaume Esteve vuelve a bucear en la historia del Soft español, como ya hizo con el extraordinario *Ocho Quilates*.





THE C64: OTRO CLÁSICO QUE REGRESA

UN CROWDFUNDING PROMETE RELANZAR EL COMMODORE 64 ¡POR PARTIDA DOBLE!

Si la campaña de crowdfunding iniciada en Indiegogo logra tener éxito (en el momento de escribir estas líneas ha alcanzado los 100.000$ de los 150.000$ que se habían marcado como meta) THE C64 será una realidad en diciembre de este mismo año. Y lo hará tanto en formato de sobremesa (imitando la estética y el teclado del ordenador original) como en forma de consola portátil. Los impulsores del proyecto (los mismos que crearon en su día el simpático C64 Direct-to-TV) no han confirmado de momento todas las especificaciones técnicas de esta "reimaginación" del mítico ordenador de Commodore. Tan solo que tendrá un ARM Cortex SoC como procesador central y ofrecerá la posibilidad de cargar los juegos a través de una entrada de tarjetas SD. También incluirá una salida HDMI y un slot para cartuchos.



retroradar

LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

FRANCIA RESUCITA A WONDER BOY

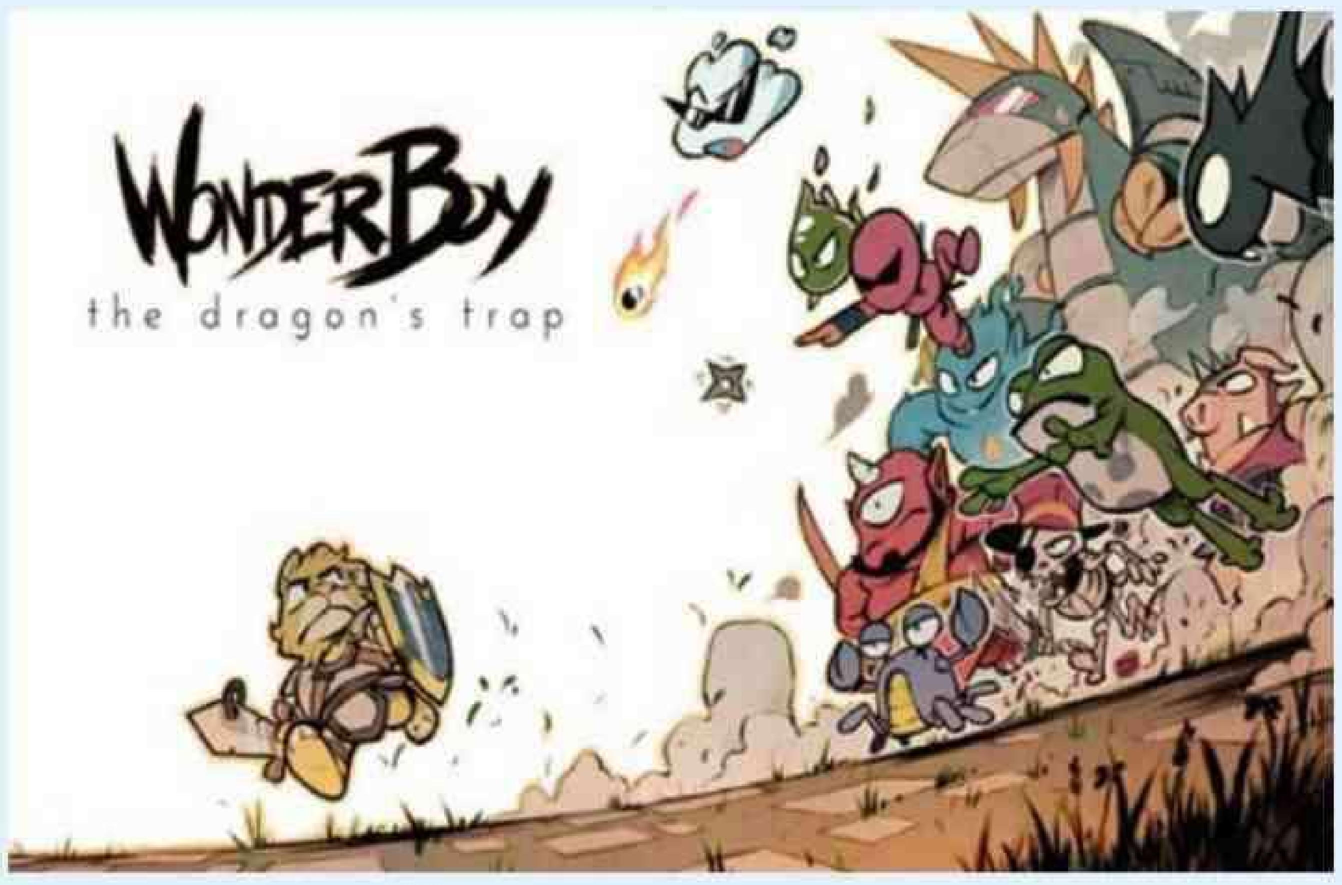
LIZARDCUBE Y DOTEMU UNEN FUERZAS EN EL REMAKE DE WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

Muchos consideran al cartucho original como el mejor lanzamiento de Master System de todos los tiempos. Y entre ellos se cuentan los componentes de LizardCube, un estudio con sede en París, liderado por Omar Cornut (ex-componente de Q-Games y Media Molecule) y el ilustrador Ben Fiquet.

Con la ayuda de los también franceses DotEmu (unos auténticos expertos en recuperar clásicos) y la bendición de Ryuichi Nishizawa (fundador de Westone y creador de la saga *Wonder Boy*), Lizardcube se ha lanzado a una tarea titánica: recuperar la mecánica del clásico de Master System, dotándole de unos gráficos impensables en el año de su lanzamiento, el cada vez más lejano 1989. De momento solo hemos podido ver un tráiler (que ha dejado sin palabras a los fans y la prensa especializada) y las capturas y bocetos que acompañan a estas líneas. El juego final, o eso garantiza la web oficial de Lizardcube, ofrecerá seis transformaciones para el protagonista, hermosos gráficos realizados a mano, una banda sonora inspirada en las melodías originales compuestas por Shinichi Sakamoto y, por supuesto, aquellos escenarios conectados que nos dejaron boquiabiertos en su día.









» Los gráficos de este remake de *The Dragon's Trap* van mas allá de nuestros sueños más húmedos.



HÜELSBECK RINDE HONORES A TURRICAN II

SU NUEVO ÁLBUM CELEBRA LOS 25 AÑOS DEL LANZAMIENTO DEL JUEGO

Chris Hüelsbeck ha puesto en marcha una campaña de financiación para producir un álbum orquestal que celebrará el 25 aniversario de *Turrican II*. La campaña de Kickstarter se cerró el pasado 28 de mayo, pero en Megafounder aún es posible sumarse al proyecto y conseguir algunos tesoros para melómanos como, por ejemplo, la edición limitada con el CD y dos vinilos, entre los que se incluye un nuevo tema, creado para la ocasión, con el hardware original de Amiga. El teutón lleva recaudados más de 89.000 $ y promete mejorar aun más la presentación de los discos si la recaudación supera los 100.000 $. Eso sí, habrá que armarse de paciencia, porque los backers no recibirán los discos hasta abril del 2017.



RETRO RECEIVER: CONECTA UN PAD DE PS4 A TU NES

ESTE INGENIOSO DONGLE BLUETOOTH NOS PERMITIRÁ USAR LOS MANDOS DE PS3, PS4 E INCLUSO WII A NUESTRAS VETUSTAS NES

¿Cansado de tener que pegarte al televisor cada vez que conectas la NES? Los ingenieros de 8Bitdo han encontrado una solución ingeniosa, a la que han bautizado como Retro Receiver. Este dongle Bluetooth no solo funciona con la amplia gama de periféricos fabricados por 8Bitdo (que van desde sticks de recreativa hasta pads inspirados en los mandos de NES, Famicom y sus respectivas hermanas de 16-bit), sino que además son compatibles con los pads de PS3 y PS4 además del Wii Mote y el Wii U Pro. El Retro Receiver permite además actualizaciones de firmware, por lo que la lista de mandos compatibles podría aumentar próximamente. Aún no se ha puesto a la venta, pero si estáis interesados en obtener más información, la web de 8Bitdo nos dirige a Neotienda.es como distribuidor oficial en España. Habrá que hacerles una llamadita.



El 27 de junio

HOBBY CONSOLAS 300

¡Un número especial lleno de sorpresas!

TODO SOBRE EL **E3**	MEGA **CONCURSO**	**2 PÓSTERS** EXCLUSIVOS

ADEMÁS, **SUPLEMENTO** COLECCIONABLE
LA HISTORIA DE HOBBY CONSOLAS

Luego no digas que no te hemos avisado
Vete reservando tu **Hobby Consolas** en el quiosco

25 AÑOS 1991-2016

AMSTRAD ETERNO: TODA UNA JORNADA DE AMOR AL CPC

FANS Y DESARROLLADORES MÍTICOS DEL CPC SE REUNIERON EN BARCELONA



Lo que hasta hace bien poco parecía una utopía en nuestro país se hizo realidad el pasado mes de abril, cuando centenares de *cepeceros* se reunieron en Barcelona para celebrar la primera feria dedicada exclusivamente a la marca británica Amstrad. Fundada por Lord Alan Sugar a finales de los años sesenta, alcanzó la gloria a mediados de los ochenta gracias a su famosa gama de microordenadores de ocho bits, los cuales se diferenciaron del resto de competidores gracias a una paleta de veintisiete colores, dieciséis de ellos simultáneos, que era capaz de mostrar el conocido modo cero. *Amstrad Eterno*, nombre elegido para recordar al pueblo que, a pesar de que los años pasen sin remedio, el ordenador de nuestras infancias siempre permanecerá en el recuerdo, resultó una iniciativa del blog retro y homebrew *Un Pasado Mejor*, organizando un primer evento nacional junto los compañeros de *Retromaniacs.es* y la asociación de amigos de los videojuegos retro, arcade y pinball.

Con la idea fija de conseguir que el primer evento *Amstrad Eterno* fuera completamente gratuito para todo el mundo, tanto visitantes como expositores, el objetivo era lograr una feria que aunara los diferentes ambientes de la sociedad: familiar, profesional, de perfil más friki e incluso el del típico curioso. Objetivo cumplido. Otra de las misiones principales que se querían lograr era el de juntar los dos mundos de Amstrad: el de la década de los ochenta y principios de los noventa, con el actual. Para ello había que contar, sí o sí, con algunos de los mejores desarrolladores de la conocida Edad de Oro del software español y, además, con la mayoría de desarrolladores homebrew actuales que trabajan para la escena de Amstrad en España. De los primeros acudieron concretamente diez, mientras que por parte de los segundos se pudo contar, de una u otra manera, con casi todos ellos.

Durante diez horas ininterrumpidas se pudo disfrutar del primer día dedicado enteramente a Amstrad, gracias a las diversas ponencias y mesas redondas, la zona de juego y los torneos, los sorteos, la presentación y venta de multitud de videojuegos homebrew para el modelo CPC e incluso de una extensa colección de ordenadores que abarcaban prácticamente toda la historia de la compañía británica, desde los antiquísimos microordenadores de ocho bits hasta los más "modernos" PC compatibles, sin olvidar consolas, portátiles e incluso impresoras. Conscientes de que la otra compañía británica por excelencia en lo que respecta a los microordenadores ochenteros fue absorbida por Amstrad en el año 1986, parecía bastante obvio que Sinclair debería tener una gran presencia en el evento, principalmente con su gama ZX Spectrum. Dicho y hecho, los compañeros de *El Mundo del Spectrum*, referencia nacional en lo que respecta a la compañía de Sir Clive Sinclair, se convirtieron en plataforma invitada mostrando un stand en el que se podían ver unos cuantos microordenadores de dicha empresa y una extensa colección de videojuegos, así como el ZX-Uno, un clon del ZX Spectrum basado en FPGA y que tuvo una espectacular acogida en crowdfunding, llegando al objetivo marcado en tan solo unas horas.

A las diez de la mañana se abrían al público las puertas del Espai Josep Bota, la sala habilitada para el evento, situada en el corazón de la antigua fábrica de hilatura Fabra i Coats, un marco excepcional para una feria retro ya que se trata de un conjunto arquitectónico del siglo XIX, emblema del barrio de Sant Andreu. Poco tiempo después comenzaba la primera ponencia a cargo de los tres autores de la reciente *Enciclopedia Homebrew* (Iván Sánchez, Ignacio Prini y un servidor), para dar paso, media hora después, a la de la creación de un videojuego con la herramienta CPCTelera, a cargo del Doctor Fran Gallego y los dos ganadores de la edición de 2015 de la prestigiosa competición anual *CPCRetroDev*: Toni Ramírez (Space Moves) y César Nicolás González (Frogalot). A partir de las doce y media del mediodía y hasta las siete y cuarto de la tarde, con un pequeño descanso para comer de poco más de una hora, se sucedieron las diversas e interesantes mesas redondas de algunos de los desarrolladores que situaron a la industria del videojuego española en el podio europeo durante los años ochenta, solo superada por la británica. Los músicos César Astudillo "Gominolas" (Topo Soft), José Antonio Martín (Dinamic y Creepsoft) y Alberto J. González "Joe McAlby" (New Frontier y Bit Managers) fueron los que



» Una instantánea del torneo de *Space Moves*, que tuvo lugar en el stand de Toad Time Machine.



» Los autores de la *Enciclopedia Homebrew* (Atila, Ignacio, Iván) con El Mundo del Spectrum.



» Amstrad Eterno reunió en una mesa redonda a músicos míticos de los 8-bit españoles (Gominolas, José Antonio Martín y Alberto J. González)

inauguraron este viaje a un pasado mejor, haciéndonos escuchar algunas de sus mejores composiciones y dialogando sobre cómo se creaba la música en aquellos años. Gominolas volvió a demostrar que está en su salsa en este tipo de eventos, bailando, cantando y animando al personal. Otro de los más grandes, Víctor Ruiz (cofundador de Dinamic y FX Interactive), dio su primera charla justo a continuación, hablándonos de las bondades de la realidad virtual y de sus gafas VR Lakento, las cuales se podían comprar en la misma feria a un precio muy asequible.

Tras el mencionado parón de conferencias para reponer fuerzas, el escenario se volvía a llenar de ilustres personalidades, en esta ocasión con algunos de los mejores grafistas de la época: Ricardo Cancho "Kantxo Design" (Topo y Animagic), Raúl Ortega Palacios (Dinamic) y Luis Rodríguez Soler (Dinamic) charlaron sobre grafismo y mostraron algunas de sus obras inacabadas y material inédito hasta ahora. Raúl incluso sorprendió a los asistentes con la presentación de *Alhambra Tales,* un videojuego inacabado que jamás llegó a publicarse y que ahora lo ha recuperado con el fin de que nuestros Amstrad CPC y ZX Spectrum puedan cargarlo en un futuro cercano. Llegaba el turno de Juan Giménez, uno de los mejores ilustradores del mundo, el cual realizó diversas portadas de excelente calidad para juegos de los microordenadores de los ochenta. Su charla, acompañado en todo momento por el director del podcast *Killbits*, Renner (speaker oficial de la feria), fue una de las más aplaudidas de la jornada. Además, Juan estuvo firmando juegos y posters antes y después de su intervención, alegrando la vida a más de un fan.

Para finalizar las ponencias, tres grandes programadores de la Edad de Oro se sentaron juntos para explicarnos cómo se llevaba todo el proceso en aquellos tiempos. Víctor Ruiz de nuevo, junto a José Vicente Pons (Opera Soft y Comix) y Javier García Navarro (Génesis e Iber Soft y actual 4MHz) dieron un auténtico clinic al que los espectadores prestaban muchísima atención. El buen ambiente que reinaba en la sala permitía, a todo aquel que quisiera, dialogar durante un rato con cualquiera de los ponentes, mientras otros compraban o probaban demos de juegos de Amstrad CPC de reciente aparición que se hallaban en los diversos stands: Retroworks, Matra, CNGSoft, 4MHz, ByteRealms, ESP Soft, Bitzarro Games, *Retromaniac Magazine* (con un número especial de su famosa revista dedicado enteramente a la CPCRetroDev'15), GameXploitation, Retro Pixeladores, Floppy Derno, Lakento, Vysion y Retromaniacs.es. Otra de las cosas que se pudo hacer por la mañana fue disfrutar en la zona de juego habilitada con diversos modelos de Amstrad para que cualquiera pudiera echarse unas partidas a sus juegos favoritos. Los chicos de Game Museum, por la mañana, y de Pixelsmansion, por la tarde, fueron los encargados de esta sección, habilitando ya en la tarde un par de torneos que tuvieron mucha afluencia: Fernando Martín Basket Master y Pycho Pigs U.X.B.

Por si fuera poco, hubo otro torneo que se celebró en el stand de Toad Time Machine, uno de los patrocinadores del evento junto a Tienda Emere, en el que, con una de las cuatro retroconsolas cedidas (una de ellas era un nuevo prototipo de retro computadora que gozó de bastante éxito), se debía llegar lo más lejos posible al remake de Space Moves que Toni Ramírez y Alex Layunta están desarrollando en la actualidad. Para ello se dispuso de una enorme pantalla, llegando incluso a atraer la atención del mismísimo Víctor Ruíz (padre de la saga Moves), que no dudó en participar en dicho torneo. Para finalizar la velada se realizaron, mediante un CPC464, tres sorteos gracias al número que tenía cada visitante con su entrada gratuita: una retroconsola Time Machine, unas gafas Lakento y una ilustración personalizada de Enrique Ventura que, al no poder asistir finalmente, quiso aportar su granito de arena.

En definitiva, Amstrad Eterno fue una feria que contó con muchos premios, multitud de presentaciones de varios desarrollos para el CPC (Alhambra Tales, Galactic Tomb, Sir Ababol II, Space Moves Remake, El Linaje Real o Heroes Rescue, entre otros) y venta en exclusiva de nuevas ediciones físicas, también para CPC (Justin, The Return of Traxtor, Bubble Bobble 4CPC, Adiós a la Casta, Sardina Forever, Zombi Terror Reloaded y el recopilatorio de la CPCRetroDev2015). Además, los centenares de asistentes llenaron la sala durante toda la jornada, con cada uno de los ponentes atendiendo amablemente y en todo momento a los fans y seguidores, acto que les honra. Sin ningún tipo de duda, la feria Amstrad Eterno regresará en 2016 con fuerzas renovadas y alguna que otra sorpresa, todo sea por un pasado mejor y por el CPC, claro está.

Por ATILA MERINO "blackmores"

30 AÑOS DE DIVERSIÓN

Cuando Masayuki Uemura visitó Reino Unido para celebrar el trigésimo aniversario de la NES, enviamos a Paul Drury para que averiguara todo sobre la icónica consola de 8 bits, de la mano del hombre que la diseñó.

Masayuki Uemura, creador de la NES, sacude la cabeza y ríe. "Llegué a pensar que la NES no despegaría," admite. "Creo que Mr. Arakawa, [primer presidente de Nintendo Of America] tampoco lo pensaba. Pero en la industria del entretenimiento lo inesperado sucede. Estoy tan agradecido a la gente que aún juega con la NES... ¡No puedo creer que esté aquí!"

El profesor Uemura se sienta frente a nosotros en la sala de conferencias del National Videogame Arcade de Nottingham, hablando a través de su afable traductor Akinori 'Aki' Nakamura. Ha sido invitado por la NVA para dar una charla sobre la creación de Famicom, renombrada Nintendo Entertainment System o NES para su lanzamiento occidental, y parece genuinamente sorprendido con el amor que la consola aún genera, treinta años después de llegar a las tiendas. El evento ha agotado sus entradas desde hace semanas, porque aunque en Europa la NES nunca vendió las cifras millonarias de EE.UU., todos sabemos qué vino después. Su éxito mundial (62 millones de unidades que la colocan en el top de las diez consolas más vendidas de la historia) condujo a SNES, N64 y Wii, y nos presentó franquicias imperecederas como *The Legend Of Zelda*, *Final Fantasy* y, por supuesto, la inmortal *Super Mario Bros.* La NES anunció la llegada de Nintendo al negocio de las consolas.

Retro Gamer ha conseguido reunirse con el diseñador de la primera consola de cartuchos de Nintendo antes de su charla. Uemura y Aki, ambos de traje, nos hacen una solemne reverencia y nos ofrecen sus tarjetas. Sonreímos incómodamente y como nosotros no tenemos de eso, nos presentamos con unas cervezas locales, lo que genera divertidas sonrisas. Con los ánimos mucho más ligeros, Uemura explica ▶



» Masayuki Uemura es el hombre que diseñó la Famicom/NES. También creó su sucesora de 16 bits.




Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
NES VERSION
POWER
RESET
SELECT START
Nintendo®
B A
START
Nintendo®
B A
Oficial
retro GAMER
Sello de Calidad

BUSCA LAS DIFERENCIAS

Las muchas caras de la consola de 8 bits de Uemura

FAMICOM



■ La distintiva combinación de colores de la Famicom sale de la bufanda del presidente de Nintendo, Yamauchi, aunque afirma Uemura que no pillaron el tono.

■ Los controles iban conectados a la consola para ahorrar en costes y podían colocarse a los lados de la consola.

■ El segundo mando tenía un micrófono que permitía mandar señales a la consola, una idea muy avanzada para la época.

NES



■ La carcasa fue rediseñada para recordar a un reproductor de vídeo más que a una consola de videojuegos.

■ Los controles rediseñados adoptaron los colores y estilo angular de la NES, y podían enchufarse y desenchufarse.

■ Los cartuchos quedaban protegidos una vez insertados en la máquina para proteger los dedos de los más pequeños.

TOP LOADER



■ La remodelada NES-101 salió en 1993 como una consola barata y permitía insertar los cartuchos por la parte superior, de ahí el nombre.

■ Los controles redondeados usaban el mismo esquema que la SNES y eran más cómodos de sujetar.

■ Su tamaño más pequeño y apariencia es un guiño al diseño de la Famicom original, aunque permanecen los toques de gris.



▶ que, al igual que Ralph Baer, padre de las consolas domésticas, su experiencia radicaba sobre todo en la tecnología televisiva antes que en los videojuegos. "Trabajé en Sharp antes que en Nintendo porque yo lo que quería era desarrollar hardware de televisión," dice. "El hecho de saber sobre el tema me ayudó a la hora de desarrollar videojuegos."

Por supuesto, la propia Nintendo no estaba aún involucrada en el mundo de los videojuegos cuando él entró en la empresa a principios de los setenta. La compañía tenía una larga historia como fabricante de cartas Hanafuda, algo que Uemura sostiene que justifica la obsesión de Nintendo por la calidad de sus productos. Esas cartas eran usadas por expertos apostadores, y si eran de calidad mediocre te arriesgabas a irritar a gente poco recomendable. "Y podías usarlas para muchos juegos distintos," añade, "como una consola."

El famoso 'Nintendo Seal Of Quality' puede tener su origen en estas cartas con las que se constituyó el negocio, aunque a principios de los setenta ya empezó a experimentar con juguetes electrónicos. Uno de los primeros proyectos en los que se vio envuelto Uemura fue un juego con pistola de luz. Nintendo obtuvo cierta repercusión con su sistema de tiro Laser Clay Shooting y con *Wild Gunman*, que combinaba tecnología de pistolas de luz con vídeos de pistoleros disparándose.

En 1974 Nintendo se aseguraba los derechos de distribución de la consola de videojuegos original, la Magnavox Odyssey, en Japón, y no fue sorprendente que pronto empezara a editar sus propios juegos autoejecutables para televisión, con distintas versiones de *Pong* vendiendo millones de copias en la primera mitad de la década. Incluso creó máquinas dedicadas como el clon de *Breakout Block Breaker* o *Racing 112*, un juego de conducción genérico con su propio volante para conectar a la consola. Uemura recuerda que fue la llegada de *Space Invaders* en 1978 lo que hizo a la compañía replantearse su negocio en recreativas. Después de algunos éxitos moderados como *Space Firebird* o *Space Fever* y el notable fracaso de *Radar Scope*, una recreativa que no impresionó demasiado a los americanos, Nintendo intentó una aproximación distinta.



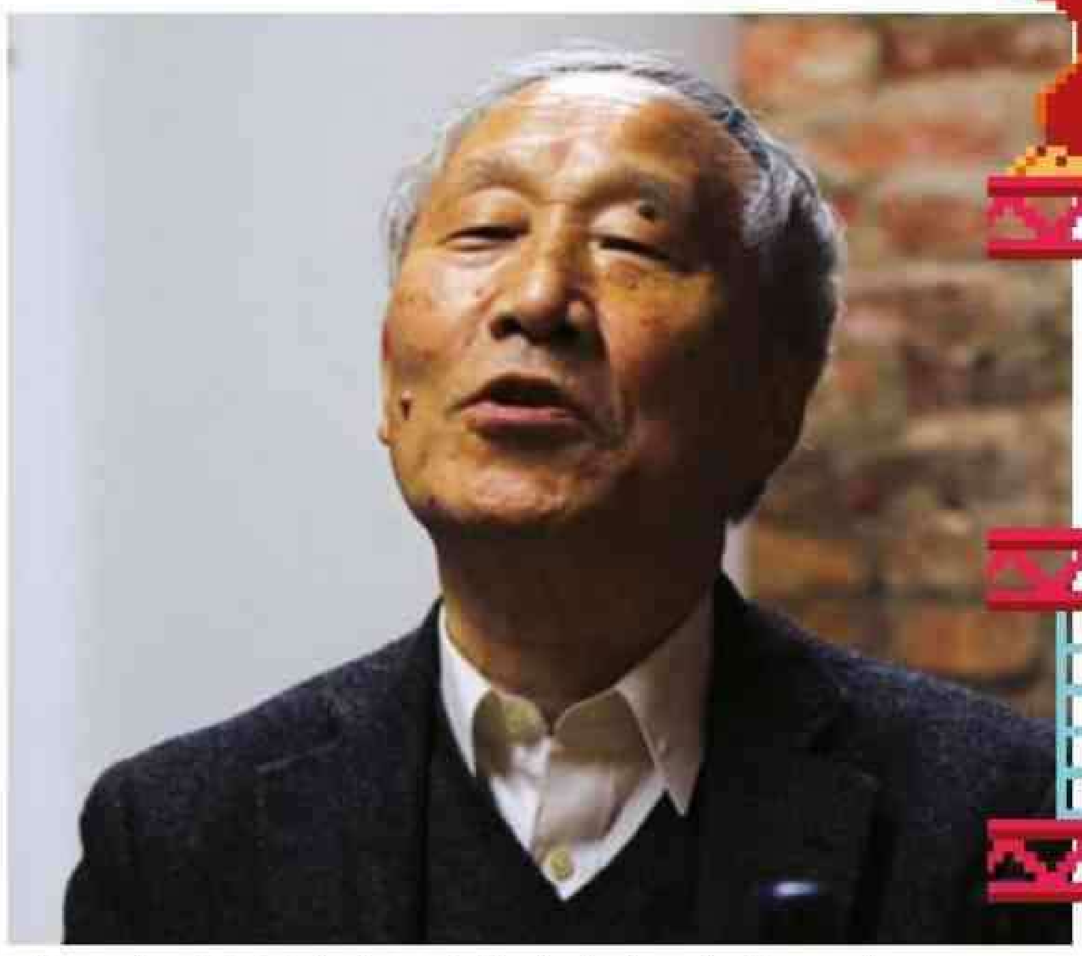


» [NES] *Duck Hunt* hizo un gran uso de la Zapper incluida en el pack de NES y se convirtió en un clásico.





» [NES] *Super Mario Bros.* fue un lanzamiento muy importante para Nintendo y disparó las ventas de la consola.



» Uemura ha viajado todo el mundo dando charlas sobre la consola. Aún sigue sorprendiéndole el éxito que tuvo.

Cambió el botón de "disparo" por el de "salto" y *Donkey Kong* se convirtió en un exitazo en 1981, cambiando no solo la trayectoria en recreativas de Nintendo sino también sus intenciones con consolas domésticas. "Licenciamos *Donkey Kong* a Coleco para su versión doméstica y lo analizamos," sonríe Uemura. "Coleco era una compañía juguetera, como Nintendo, así que llevábamos un tiempo observando lo que hacían, no solo con los videojuegos. Estudiamos las especificaciones de su hardware y lo que hacían con nuestro producto. Crearon una versión muy buena de *Donkey Kong*, casi como la recreativa. Fue una sorpresa y nos dio confianza…"

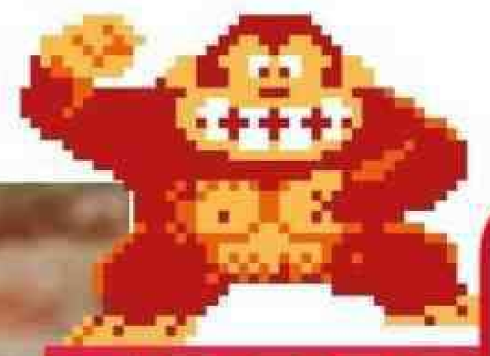
La estimable versión de *Donkey Kong* que apareció para ColecoVision no solo se convirtió en la 'killer app' de la consola, sino que sugirió a Nintendo la viabilidad comercial de producir su propia máquina. Uemura, que en este punto dirigía la división de videojuegos vio el potencial de un sistema de cartuchos, y en 1981 empezó a trabajar en los diseños de lo que acabaría siendo la Famicom, aunque no todo el mundo compartía su optimismo "Nadie imaginaba en Nintendo que fuéramos a hacer una consola de cartuchos, debido al éxito que estaban teniendo las Game & Watch," dice. "Todo el mundo pensaba que ese era el tipo de producto que haríamos en el futuro. Todos los técnicos que tenía eran destinados a aquella división por eso mismo. Nadie podía ayudarme con lo que yo necesitaba."

El gran éxito de la colección de portátiles de Nintendo, especialmente a principios de los ochenta con títulos como *Turtle Bridge* y *Snoopy Tennis*, hizo que se vendieran más de un millón de unidades y podría haber fastidiado los planes de una consola a corto plazo, pero dio a Uemura un valioso tiempo para pensar. "Debido a la falta de personal en mi división no podía trabajar, lo que quiere decir que podía hablar con un montón de gente de fuera de la compañía para saber cómo funcionaban las cosas. Por supuesto, hablé con Atari y obtuve mucha información sobre juegos de consola. Este tiempo de investigación fue básico, si te paras a pensarlo. Pude desarrollar una idea muy específica acerca de qué quería exactamente."

Uemura se reclina en su silla y comienza a explicar los procesos mentales que acabaron determinando el funcionamiento interno de su consola. Quería una CPU lo suficientemente pequeña como para permitir que el chip de sonido estuviera incluido en la placa, y conservar los costes bajos. Nintendo tenía una relación de negocios con el fabricante de chips Ricoh, cuyo procesador 6502 encajaría en todo ello. "Pero teníamos un tremendo problema con la compañía porque *Donkey Kong* estaba hecho en un Z80," suspira Uemura, "así que usando un 6502 no podíamos recurrir al código fuente. ¡Era como tirar a la basura un recurso muy valioso. Me decidí a hacerlo, igualmente, como ingeniero jefe. ¡Otros me dijeron que podría hacerlo solo porque no lo estaba programando yo mismo! Teníamos que hacer *Donkey Kong* de cero…"

Al menos Uemura tuvo en cuenta la necesidades de aquellos pobres programadores a quienes les cayó la tarea de convertir el juego a un nuevo procesador consultando a su colega Shigeru Miyamoto, el hombre tras *Donkey Kong*, al determinar la paleta de colores de la Famicom. "Sabíamos qué colores necesitaríamos para recrear sus juegos," dice Uemura, "y él me diría cuántos colores necesitaba la consola mostrar al mismo tiempo. Yo preguntaría y él respondería. ¡Así trabajábamos!"

Con algunas decisiones clave ya hechas, Uemura y Nintendo decidieron que los cartuchos serían el formato ideal para la consola. Pensamos que su única función serían los videojuegos. Si está dedicada a eso la consola no necesita alterar datos, así que ▶



KONG & CO.

Si has leído la excelente historia de Nintendo de David Sheff, *Game Over*, sabrás que Nintendo inicialmente intentó que Atari distribuyera su consola en los Estados Unidos, y Uemura fue una de las personas encargadas de mostrar a Atari lo que estaban dedarrollando. "Estaban realmente sorprendidos de que estuviéramos haciendo nuestro propio hardware," recuerda. "Tuvimos que enseñarles los planos de la placa para demostrarles que podríamos hacerlo. ¡No se creían que fuera cosa nuestra! Pero la razón por la que podíamos fabricar ese hardware es porque teníamos la experiencia de las recreativas. Eso era muy importante. No estábamos fijándonos en otras consolas. ¡Estábamos pensando en *Donkey Kong*!" De hecho, fue una disputa sobre los derechos domésticos de *Donkey Kong* lo que acabó con las conversaciones." ¿Cree que podría haber llegado a buen puerto? "Ahora no lo podemos imaginar," ríe Uemura. "Yo no tomaba decisiones como esa, así que no puedo decir." Lo que sí puede decir es que *Donkey Kong* sigue siendo su juego favorito. Buen gusto, profesor Uemura…







» [NES] *Double Dragon* usa un número limitado de cuadros, pero cuidadosamente repetidos.

» [NES] Las imágenes multi-sprite como este gorila-robot son bonitas, pero daban problemas.



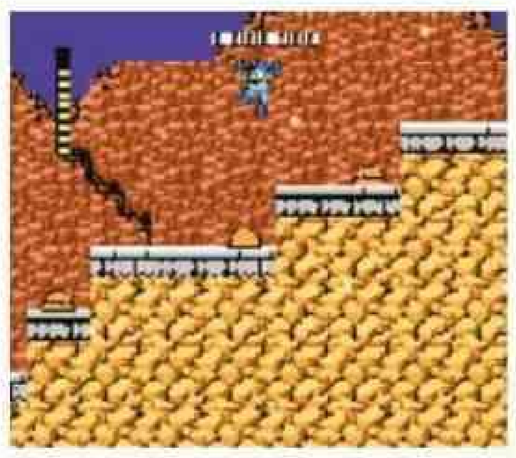
EMPIEZAN LAS SAGAS

Los grandes éxitos de Nintendo que arrancaron en NES

SUPER MARIO BROS.

■ Por supuesto, Mario había aparecido en *Donkey Kong*, aunque con distinto nombre y profesión, y los hermanos ya habían protagonizado una recreativa frenética, pero es aquí donde Mario y Luigi demostraron al mundo lo que podían hacer. Puede que *Super Mario World* lo superara en muchos aspectos, pero aquí es donde empezó todo.





MEGA MAN

■ Duro como una roca: hablamos del protagonista y del nivel de dificultad de esta serie que debutó en 1987. El shooter de scroll lateral original te pone a saltar plataformas y desintegrar enemigos con un arma apropiadamente inseparable del brazo. Matar jefes te da nuevas armas para que la carnicería continúe.

LEGEND OF ZELDA

■ Después de Mario, Link es el héroe más conocido de Nintendo y tambien arrancó sus andanzas en la NES. El juego original fue un título de lanzamiento para el Famicom Disk System en 1986 antes de aparecer en formato cartucho para NES un año más tarde. Fue la primera entrega de una saga que ha enamorado a millones de jugadores.





CASTLEVANIA

■ Otro juego que apareció primero para Disk System y que llegó a NES en 1987, presentando a Simon Belmont, cazador de vampiros y experto en el manejo del látigo. El primer juego es un buen plataformas, pero si eres un recién llegado a la serie, te recomendamos que vayas directamente a *Symphony Of The Night* para PlayStation.

FINAL FANTASY

■ Con la decimoquinta entrega a punto de llegar, por no hablar de los múltiples spin-offs, esta puede ser la franquicia con el título más inapropiado de la historia. Pero cuando Hironobu Sakaguchi creó el original para Square en 1987, era su último intento de diseñar un juego de éxito. Y desde entonces no hemos dejado de jugar con esta saga.





METROID

■ La serie con la sorpresa final más famosa de todos los tiempos debutó en el Disk System en 1986. Combinaba exploración, combate, plataformas, una excelente atmósfera y partes de devanarse los sesos, poniendo sobre la mesa la base para entregas posteriores, algunas tan celebradas como *Super Metroid* para SNES.







▶ preferimos ROM por encima de RAM. Pero en 1983, los videojuegos norteamericanos estaban siendo revolucionados por Atari. Los medios pensaban que una consola dedicada solo a los videojuegos estaba pasada de moda. Había cierta fiebre con los microordenadores domésticos y Apple estaba ganando cada vez más fama. Me daba miedo que no atrajéramos la suficiente atención mediática, así que dije que estábamos trabajando en Family BASIC para hacer de la NES algo similar a un ordenador."

Nintendo, de hecho, produjo un teclado y una grabadora de datos junto a su propia variación del BASIC en 1984, lo que permitiría a los jugadores trastear con sus creaciones dentro de unos parámetros bastante restrictivos y pese a que la consola nunca llegaría a ser un ordenador completamente funcional. Pero demostraba que Nintendo estaba muy dispuesta a experimentar con nuevas ideas.

Quizás una buena forma de ilustrarlo sea con el diseño de los controladores. Traemos con nosotros un pad de NES y se lo enseñamos a Uemura, preguntándole si él fue el responsable de diseñar la icónica pieza de hardware. "Esta fue la elección más difícil que tuve que hacer," dice, acunando el controlador como a un hijo. "Había diseñado recreativas y usado joysticks. Los técnicos con los que trabajaba en la Famicom me dijeron '¡Tenemos que usar un joystick!' Pero había un tipo que había ido a trabajar en el equipo de Game & Watch. Cuando volvió a nuestro proyecto trajo la unidad de control que había creado para el *Donkey Kong* multipantalla de Game & Watch. ¡Sacó la pantalla, conectó los circuitos a la Famicom y jugamos!"

Anteriores entregas de Game & Watch solo habían necesitado botones de izquierda y derecha, pero *Donkey Kong* también necesitaba un botón para subir para que Mario (o Jumpman, como se le conocía entonces) pudiera rescatar a la damisela en peligro. Un joystick no funcionaría con una pantalla doble portátil, así que se creó el revolucionario D-pad, que Uemura pensaba que era ideal para su nueva consola. "Por supuesto podríamos haber usado un joystick, pero pensábamos en la Famicom como un juguete, y los juguetes se ponen en el suelo. Los niños podrían pisar el mando y hacerse daño... ¡y romper el mando! Cuando jugamos a la Game & Watch de *Donkey Kong* nos dimos cuenta de que solo mirábamos la pantalla. Con una televisión solo miras a la pantalla, no al controlador. Solo usas los dedos para controlar el juego."

Por supuesto, acabó revelándose como una excelente decisión de diseño, y el ergonómico D-pad se convertiría en el estándar para la industria desde hace décadas hasta hoy, con las consolas inspirándose en él de un modo u otro. Pero no todas las innovaciones del control de la Famicom fueron tan influyentes, al menos no tan a corto plazo. Uemura dio el inusual paso de incluir un micrófono en el segundo controlador, inspirándose parcialmente en el eterno romance de los japoneses con el karaoke. ¿Realmente consideraban producir algún juego tipo *Singstar* a proincipios de los ochenta? "Pensé en ello," confirma, con un brillo en los ojos. "También pensé en la voz como una forma de controlar los juegos. Me aseguré de que el sonido que entrara por el micrófono llegara a la CPU, pero solo unos pocos juegos podían aprovecharse de esa función." Claramente fue una idea adelantada a su tiempo.

Con el proyecto Famicom acercándose su conclusión y el núcleo de su hardware tomando forma de modo muy prometedor, todavía había que tomar algunas decisiones cosméticas. Se decidió que los cartuchos tuvieran el mismo tamaño que los cassettes de audio, permitiendo a los consumidores japoneses usar muebles y sistemas de almacenaje preexistentes para guardar su colección de juegos. Y luego estaba el propio color de la consola. "Hablamos mucho del color de la consola," recuerda Uemura. "¿Debíamos hacer que pareciera un juguete, o un hardware más serio? Al final decidió el presidente Yamauchi: su color favorito era el rojo, así que usamos el tono de su bufanda."

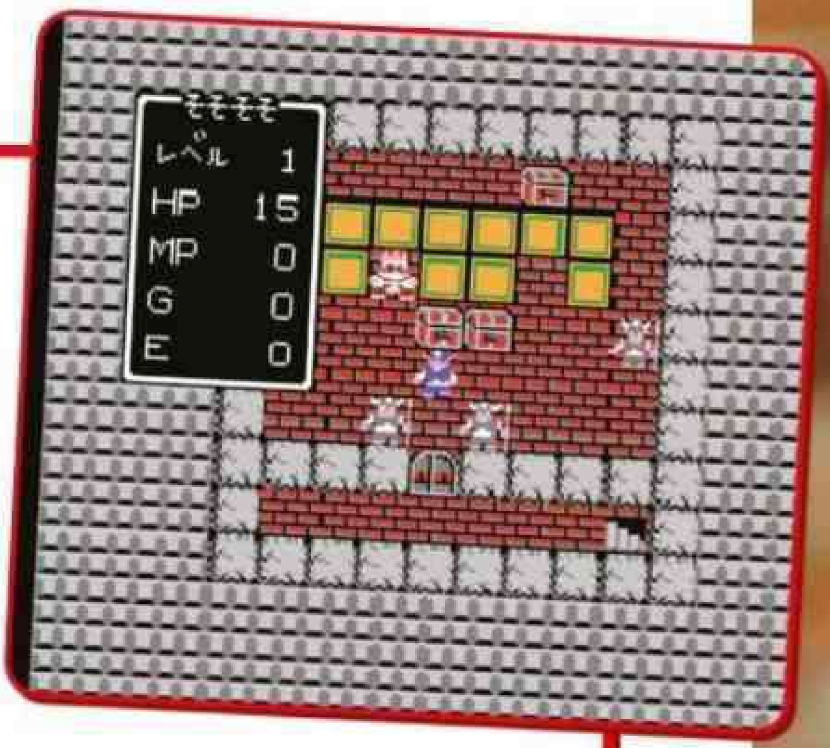
Solo faltaba el nombre. La máquina no fue bautizada hasta poco antes de su lanzamiento, Uemura explica su personal conexión con el proceso: "Siempre he hablado de trabajo con mi mujer, y ella siempre ha estado dispuesta a discutir de estos temas conmigo. Le dije que la consola aún no tenía nombre, y llevábamos un



BATTLETOADS

■ Aunque los desarrolladores japoneses y americanos dominaron los lanzamientos para NES, la consola tiene al menos un notable éxito británico. Tim y Chris Stamper hicieron grandes juegos para ZX Spectrum con Ultimate, pero supieron ver, antes que cualquier otro estudio europeo, el potencial que ofrecía la consola de Nintendo.





DRAGON QUEST

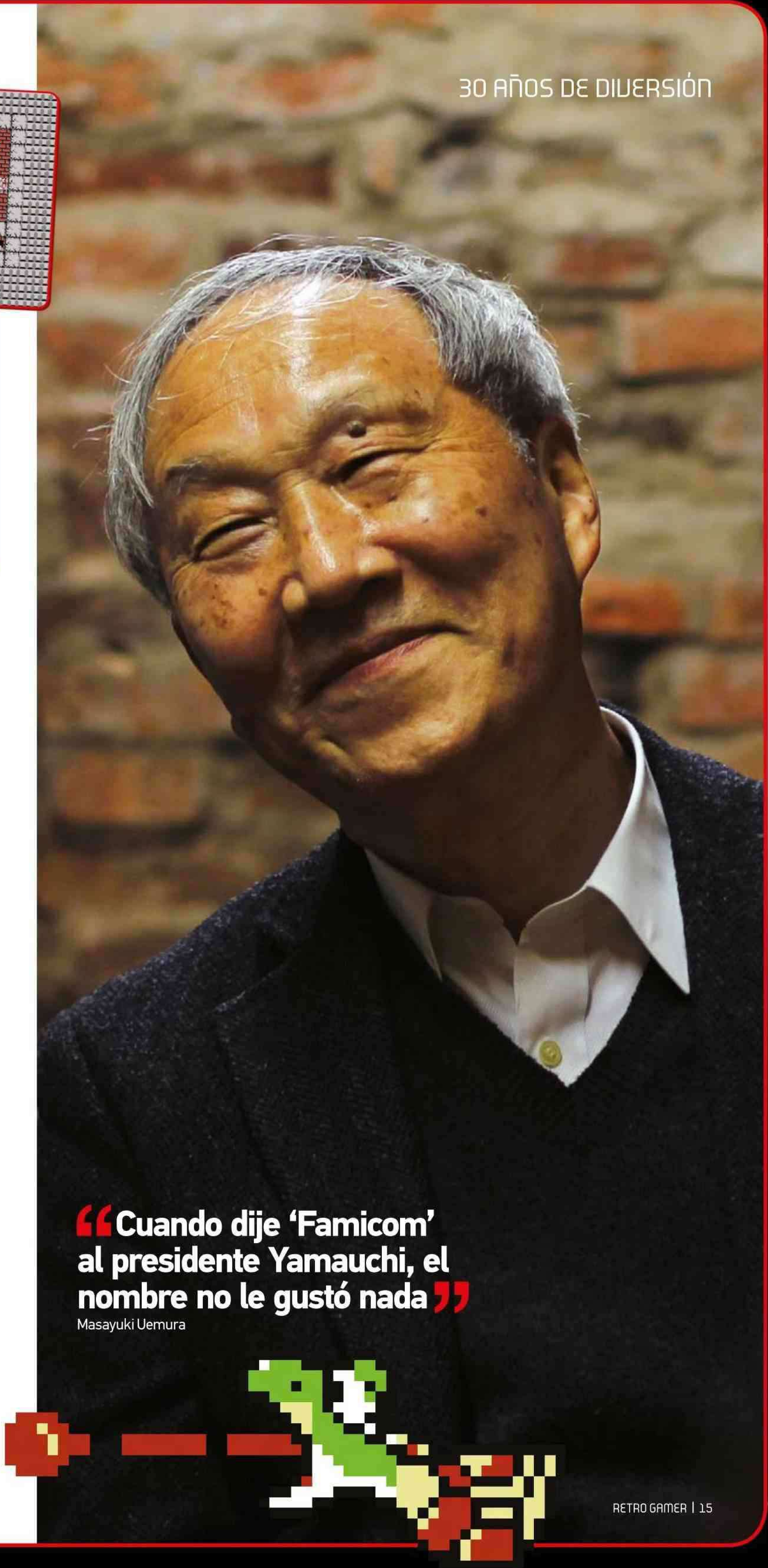
■ Una longeva serie de Enix que arrancó en NES: *Dragon Quest* (o *Dragon Warrior*, como era conocida en Occidente) ayudó a popularizar los RPGs y estableció muchas bases del género, desde el combate por turno y los encuentros random a controlar a todo un equipo de aventureros que intentan superar alguna gesta imposible.



» [NES] *Mike Tyson's Punch-Out!!* era soberbio, una excelente adaptación de la popular recreativa de Nintendo.

buen tiempo buscándoselo. Ya existían 'ordenadores personales' en Japón, y hablamos de que nuestra consola no era 'personal', porque podía gustarle a todo el mundo, así que debía incluir la palabra 'familia' en algún sitio. Mi mujer dijo 'Vale, llámala Famicom, que es más corto'. Llevé la idea a la compañía, y el presidente Yamauchi me dijo '¿Qué demonios es eso?' No le gustaba nada. Le expliqué que la consola era algo más que un 'ordenador personal', era para toda la familia, y que los japoneses tendíamos a abreviarlo todo. Era un buen nombre. Me dijo 'No, no es buena idea abreviar palabras al principio. Si la gente quiere llamarla así después, vale. Pero al principio tenemos que denominarla 'Family Computer.' ¡Y así es como nació el nombre de la consola!"

La Family Computer se lanzó en Japón en 1983 y, de acuerdo con Uemura, vendió 400.000 consolas ese año: una cantidad respetable, aunque rápidamente aclara que para que fuera considerada un éxito necesitaban vender un millón. Además, pronto descubrieron problemas con los chips gráficos de Ricoh y los mandos. La Famicom llevaba sus controladores cableados en la consola y no se podían extraer: era una solución más económica pero a la larga resultaba más costosa. Nintendo no había previsto que los jugadores más apasionados tratarían los ▶



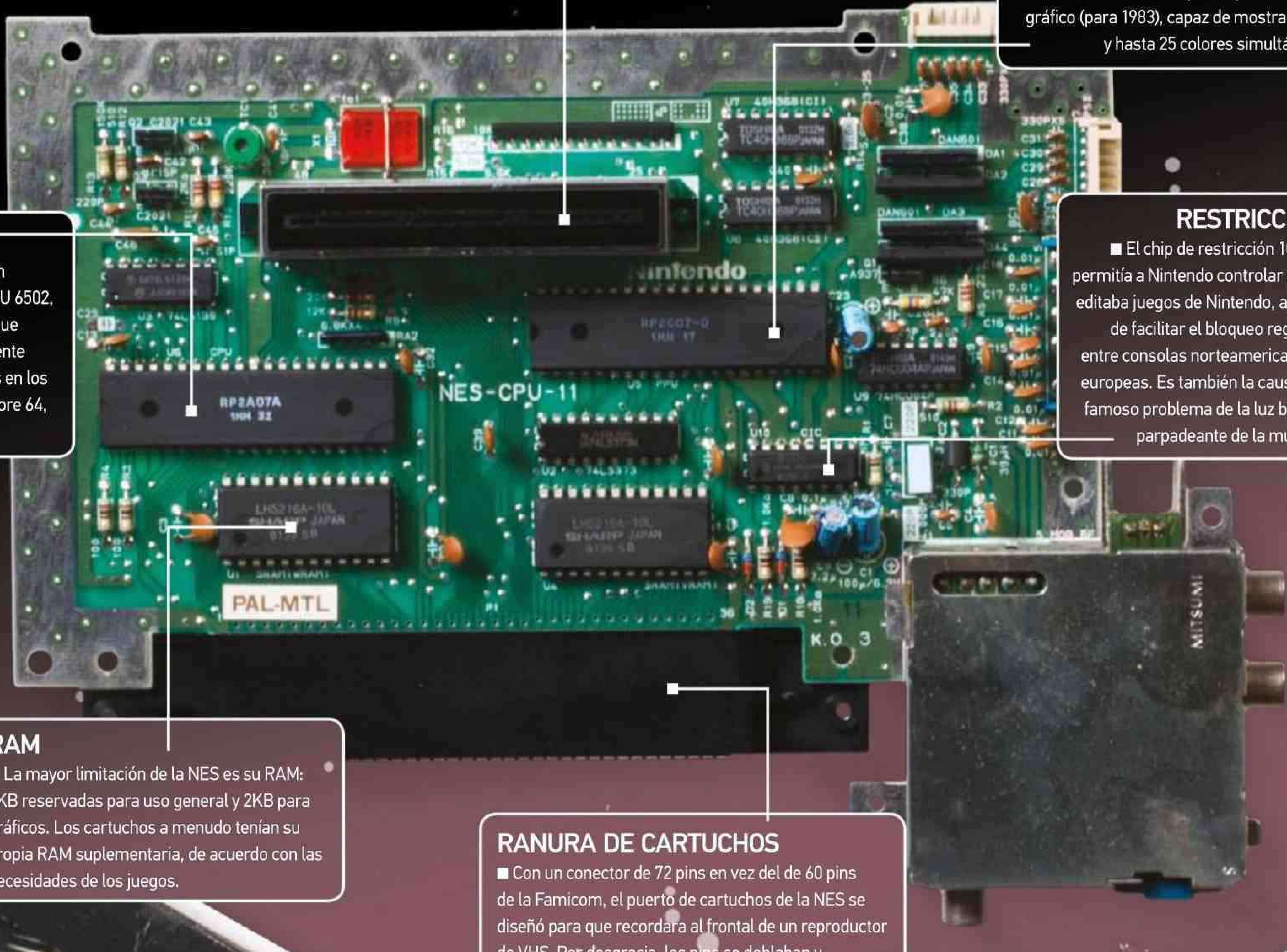
"Cuando dije 'Famicom' al presidente Yamauchi, el nombre no le gustó nada"

Masayuki Uemura





BAJO LA CARCASA



PUERTO DE EXPANSIÓN

■ Este puerto fue incluido para garantizar la posibilidad de algún periferico, como discos duros o modems. Nada de esto llegó a fabricarse, así que el puerto quedó como vestigio de proyectos fallidos.

PPU

■ La Unidad de Proceso de Imágenes fue construida a medida para NES, de nuevo por Ricoh. Era una estupenda pieza de hardware gráfico (para 1983), capaz de mostrar 64 sprites y hasta 25 colores simultáneamente.

CPU

■ El Ricoh 2A03, una versión modificada de la popular CPU 6502, es un procesador de 8 bits que corre a 1.79MHz. Es un pariente cercano de las CPUs usadas en los Ataris de 8 bits, el Commodore 64, el Apple II y el BBC Micro.

RESTRICCIÓN

■ El chip de restricción 10NES permitía a Nintendo controlar quién editaba juegos de Nintendo, aparte de facilitar el bloqueo regional entre consolas norteamericanas y europeas. Es también la causa del famoso problema de la luz blanca parpadeante de la muerte.

RAM

■ La mayor limitación de la NES es su RAM: 2KB reservadas para uso general y 2KB para gráficos. Los cartuchos a menudo tenían su propia RAM suplementaria, de acuerdo con las necesidades de los juegos.

RANURA DE CARTUCHOS

■ Con un conector de 72 pins en vez del de 60 pins de la Famicom, el puerto de cartuchos de la NES se diseñó para que recordara al frontal de un reproductor de VHS. Por desgracia, los pins se doblaban y ensuciaban a menudo, provocando errores.







mandos de forma muy agresiva: si los dañaban estropearían la consola completa. "Lo que más claramente recuerdo de aquella época fue la gran cantidad de consolas defectuosas que se nos devolvieron," suspira Uemura, que calcula que unas 100.000 Famicoms defectuosas volvieron ese primer año. "¡Teníamos que superar todos esos problemas! La compañía al completo se implicó para solucionarlos. Sí, había mucha presión pero era emocionante, porque todo el mundo estaba ayudándonos."

La compañía se esforzó especialmente, en parte, sugiere Uemura, debido a la creciente competencia en un mercado antes dominado por la Game & Watch. A finales de 1983, el stock de Famicom se había agotado. "Pensé que habíamos fracasado," recuerda. "Personalmente era pesimista, pero en febrero de 1984 los distribuidores empezaron a preguntar que cuándo hacíamos más. Los niños la pedían. Hay una costumbre en Japón de que los abuelos den dinero a los niños, y era en esto en lo que se lo querían gastar"

Aunque Uemura mantiene que el lanzamiento de Famicom en su hogar original fue generalmente visto como 'un fracaso', también es obvio que la compañía aprendió de sus errores para el lanzamiento en el mercado estadounidense. Nintendo recibía señales de que sus juegos eran apreciados al otro lado del Pacífico. El Nintendo Vs. System estaba vendiendo bien en los recreativos americanos y Uemura recuerda una edición de febrero de 1985 de la revista *PlayMeter* en la que se hablaba de cómo *Vs. Tennis* y *Vs. Pinball* dominaban las listas de ventas. Nintendo aún producía juegos que la gente quería jugar, pero la imagen negativa de las consolas permanecía tras el desastre de Atari y el resto de fabricantes de hardware. "Pensamos en cambiar el aspecto externo de nuestra consola para distinguirnos," explica Uemura.



» [NES] Como muchos otros lanzamientos clásicos de NES, *The Legend Of Zelda* arrancó en el Famicom Disk System.



» "No queríamos que el sonido fuera muy molesto en las casas, incluso aunque se jugara repetidamente," dice Uemura del audio de la Famicom.

"El frontal de la NES fue diseñado para que pareciera un reproductor de vídeo, no una consola. Además, Estados Unidos es un país de clima seco y queríamos proteger los cartuchos... ¡y los dedos de los usuarios!"

Hubo otras preocupaciones más físicas que rodearon al rediseño de la Famicom para el mercado americano. "Las manos de los niños americanos son más grandes que las de los niños japoneses. Nos preocupaba que tuvieran dificultades con el mando. Además, no estaban acostumbrados al D-pad, pero pensamos que esto nos ayudaría a distinguirnos de las consolas con joysticks."

Después de los problemas con los pads en Japón, Nintendo decidió que los mandos de la consola pudieran desenchufarse. También se prescindió del micrófono, lo que sirvió para ahorrar costes, y se incluyeron cables más largos. La consola iba acompañada del mítico Robotic Operating Buddy, o R.O.B., un robot de juguete que se conectaba a la NES. "Apostamos por esa imagen futurista," dice Uemura. "Esto no era un videojuego. ¡Era algo nuevo!"

El equipo también enfatizó el aspecto de 'entretenimiento' de la máquina renombrándola como



Nintendo Entertainment System, un bautizo que tuvo lugar solo un mes antes del lanzamiento. Además, el eslogan 'Family Computer' había sido usado por Mattel en el lanzamiento de su ordenador Adam. Nintendo también incluyó el NES Zapper después de un amplio estudio de mercado que arrojó un resultado no del todo sorprendente. "A los americanos les gustan las armas", dice Uemura con una sonrisa amarga.

La NES se lanzó en Estados Unidos en 1985 acompañada de 17 juegos, casi todos del sistema de arcade Vs. Portar juegos de aceptación probada era una forma tradicional de impulsar las ventas, y de hecho los críos de América pronto se encontrarían jugando a *Vs. Tennis* y compañía en las muchas cabinas de demostración que Nintendo puso en las jugueterías, antes que dejándose las monedas en los salones de recreativas. "Era un riesgo," afirma Uemura. "Que fueran juegos populares en los salones de recreativas no garantizaba que lo fueran a ser en las casas. El presidente de Toys R Us jugó a la NES y dijo, '¡Esto se va a vender!', lo que nos ayudó mucho. Esperábamos ventas de unos 3 millones de consolas. Entonces salió *Super Mario Bros.* al mismo tiempo que la consola llegó a Estados Unidos. El resto es historia."

Todo hardware nuevo necesita siempre una





MATERIAL UEMURA



COLOUR TV GAME 6

■ Nintendo dio sus primeros pasos como fabricante de consolas en 1977 con el Colour TV-Game 6. Incluía media docena de versiones de *Pong* y fue rápidamente seguido por TV-Game 15, que siguió aumentando el grueso de juegos de bates y bolas, y sumó al conjunto controladores con cable, lo que lo hacía algo más manejable. Si tienes la versión blanca original, que sepas que es una rareza: solo se produjeron unos pocos cientos.



DISK SYSTEM

■ Este periférico solo para Japón permitía insertar una unidad de disco en la Famicom a través del puerto de cartuchos y usaba unos discos tipo floppy llamados 'Disk Cards' que podían almacenar 112K, un tamaño considerable para 1986. "Basándose en las ventas, los discos no fueron buena idea," reconoce Uemura, "pero desde el punto de vista de los desarrolladores, reducían costes y eran regrabables." Se anunció un lanzamiento occidental que no llegó.

ZAPPER (ABAJO)

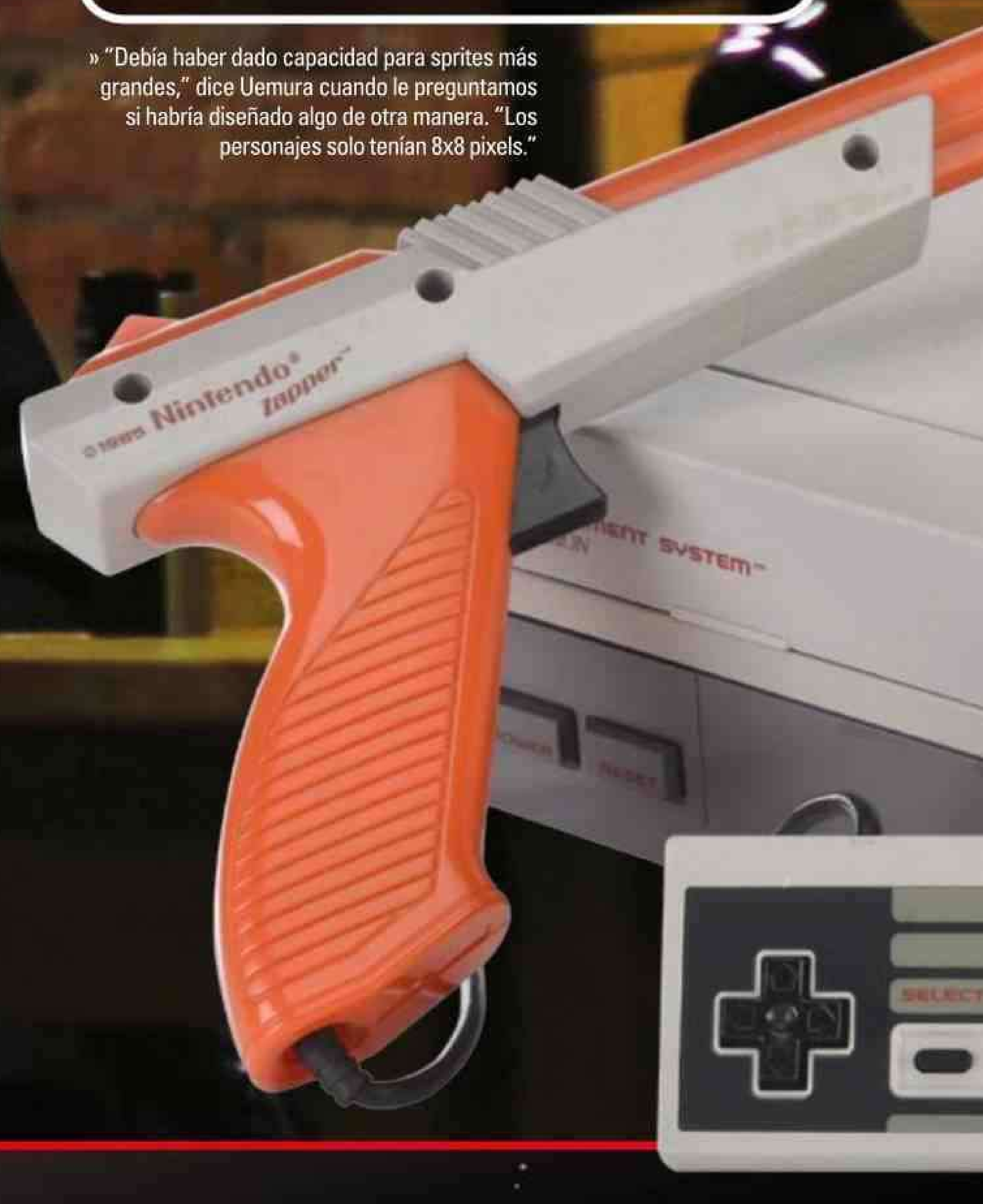
■ Originariamente recordaba a un revólver cuando fue lanzado en Japón junto al *Wild Gunman*, pero fue remodelada para el mercado americano, adoptando un aspecto de láser futurista. Fue producido en gris NES, pero pronto llegó la versión con fluorescente naranja, en principio para distinguirse de un arma real. Muchos pájaros pixelados sucumbieron a su poder cuando *Duck Hunt* se incluyó en el pack de la consola.



SUPER FAMICOM

■ Lo siguiente de Uemura. Fue de nuevo el diseñador principal de la que se convertiría en una de las consolas más veneradas de todos los tiempos, hogar de algunos de los mejores juegos jamás programados. Uemura declinó amablemente a responder cualquier pregunta relacionada con ella, aunque tenemos mil dudas sobre su creación. Quizás cuando cumpla treinta años.

» "Debía haber dado capacidad para sprites más grandes," dice Uemura cuando le preguntamos si habría diseñado algo de otra manera. "Los personajes solo tenían 8x8 pixels."



"Los críos llamaban a nuestras oficinas de Seattle si se atascaban en algún juego, o para preguntar por secretos"
Masayuki Uemura

AL MÁXIMO

Juegos y chips que estiraron la capcidad de la NES



MEGA MAN 2

CHIP: **MMC1**

■ El primer chip de Nintendo de gestión de memoria era un interruptor entre bancos de datos del programa y ROM de personajes, y añadía al juego importantes extras, como la posibilidad de salvar partida y el scroll multidireccional. Muchos juegos lo usaron (muchos cientos, de hecho, procedentes tanto de Nintendo como de third parties).

SUPER MARIO BROS. 3

CHIP: **MMC3**

■ El más popular de los chips externos de Nintendo se usó en muchos juegos de NES y proveía a la consola de RAM adicional, un par de bancos de RAM seleccionables de 8KB, dos bancos de ROM de 2KB y cuatro bancos de ROM de 1KB. Un contador de IRQ basado en escaneado de líneas también estaba incluido.





COBRA TRIANGLE

CHIP: **AOROM**

■ El sistema de gestión de memoria de Chris Stamper es relativamente sencillo, con un banco de 32 KB de memoria ROM y también algo de RAM, aunque tiene una incómoda característica, lo que se llama one-screen mirroring: solo una tabla se usa para los cuatro cuadrantes de la pantalla. Se usó, obviamente, en juegos de Rare.

AKUMAJOU DENSETSU

CHIP: **VRC6**

■ Además de ofrecer un banco que permitía un cambio entre ROMs de personajes y programa y un contador de IRQ basado en ciclos, este avanzado chip disponía de tres canales de sonido. En EE.UU. y Europa, *Castlevania III* usó el MMC5 de Nintendo, ya que la NES no está preparada para canales extra de audio.





GIMMICK!

CHIP: **SUNSOFT 5B**

■ El controlador FME-7 de Sunsoft permitía cambios en la ROM del programa en bancos de 8KB, y ROM de personajes en bancos de 1KB, además de un contador de IRQ basado en ciclos. La versión mejorada Sunsoft 5B de *Gimmick!* también tenía una versión del Yamaha YM2149, con canales extra de audio que potenciaban el juego sobre sus rivales.





» [NES] *Metroid* fue uno de los juegos de NES que incluyó Password Pak, tras un arranque en el Disk System.

'killer app', un software que por sí solo haga que los consumidores compren la máquina. *Super Mario Bros.* es uno de los mejores ejemplos de esto: fue el videojuego más vendido de todos los tiempos e inició la historia de amor de América con todo lo relacionado con Mario. Hubo una auténtica fiebre por esta nueva consola llegada del Este, y Uemura recuerda historias de teléfonos sonando sin parar en Nintendo Of America. "Los niños llamaban a nuestras oficinas centrales en Seattle si se atascaban en un juego o para preguntar secretos. ¡Nuestros empleados no podían trabajar! También recibíamos cartas de padres. Recuerdo alguna de jugadores enfadados porque no habíamos incluido la fase de la fábrica de tartas en la versión NES de *Donkey Kong*. Me hizo darme cuenta de que los padres también estaban evaluando lo que les ofrecía la NES."

Así que, a pesar de las previsiones iniciales de los expertos de que Nintendo estaba errando al lanzar una consola después de la crisis de mediados de los ochenta que casi acaba con la industria, la NES acabó dominando los mercados americano y japonés el resto de la década, supliendo el espacio que había dejado libre Atari. ¿Fue el *timing* apropiado importante para llegar a esta situación? "¿Sabes lo que quiere decir 'Nintendo'?", responde Uemura. "Déjale la suerte al cielo," respondemos. Nos mira a los ojos y se ríe entre dientes: "Bueno, ahí lo tienes."



» Antes de la Wii, la NES era el sistema más popular de Nintendo, con ventas de más de 60 millones.

Según nuestro tiempo con Uemura se va acabando, una ordenada cola de miembros del equipo del National Videogame Arcade se va formando para pedirle que firme varias piezas de hardware de NES. Nos unimos a la cola con nuestro fotógrafo Matt, que trae una consola NES en su caja en perfecto estado. Ninguno de nosotros tuvo la consola en su día pero, como tantos europeos, hemos aprendido a amarla de forma retrospectiva. Cuando Uemura está firmando los dispositivos le preguntamos cómo de importante fue para él que la consola fuera tan querida no solo en Japón, sino en todo el mundo. "Desde el punto de vista de los negocios, por supuesto que queríamos vender en todo el mundo," dice, después de una larga pausa, "pero no es lo más importante desde el punto de vista técnico. Para un diseñador, se trata de que el hardware que produces sea querido por la mayor cantidad posible de gente. Eso es lo que intentamos hacer. Personalmente, siempre creí que era un hardware estupendo, pero nunca creí que obtuviera semejante aceptación. Y recuerda: la gente que hizo los juegos no creció jugando. Para ellos era completamente nuevo imaginar algo e interactuar con ello en la pantalla de televisión. El hardware te permite ir más allá de lo que imaginas. Del mismo modo que James Watt inventó la máquina de vapor y eso encendió la imaginación de la gente…"

Es un punto de vista poderoso, y la respuesta de Uemura nos da la confianza para formularle una última pregunta. ¿Qué papel piensa que han tenido los videojuegos en un entendimiento y colaboración entre naciones orientales y occidentales? Una sonrisa se dibuja en su cara. "La infancia es universal," dice. "Tenemos distintas culturas, pero compartimos un sentimiento universal acerca de la infancia. Para los niños, daba igual si los juegos venían del Este o del Oeste. Los niños adoraban a Mario y los padres adoraban la NES porque sus hijos la adoraban. Los niños pueden emocionarse con cosas similares a pesar de las diferencias culturales. La palabra 'jump' se usa en Japón directamente extraída del inglés. A los niños de todo el mundo les gusta saltar, y eso es lo que integramos en los videojuegos. Se trata de jugar. La NES también tuvo un rol importante en la transmisión de la cultura japonesa a todo el mundo, y con ello recibimos influencias del resto del planeta. ¡Si Estados Unidos no hubiera inventado las videoconsolas, tampoco tendríamos la NES!"

La Nintendo Entertainment System como símbolo de paz y entendimiento entre naciones puede ser un concepto un poco excesivo, pero desde luego nos obliga a ver el bloque de plástico gris brillante de forma distinta. Cuando nos despedimos de Uemura y Aki, nuestra colega Gemma le pregunta qué simboliza la consola para él. "Es el aparato que cambió mi vida," ríe. "¡Es una locura! Después de todos estos años, sigo hablando de ella y viajando por todo el mundo para explicarlo."

Treinta años después de su lanzamiento europeo la NES sigue uniendo a la gente. ✱

Muchas gracias al National Videogame Arcade, el traductor de Uemura, Aki, Gemma de juicygamereviews.com y Matt Taylor de bit.

OPERATION WOLF

"Operation initiated! Rescue hostages!" Al escuchar esta orden, arma en mano, los jugadores se metían de lleno en Operation Wolf, el primer capítulo de la influyente serie de shooters militares de Taito. El deber nos llama...

Mientras juegas a *Operation Wolf* y los cuerpos se van apilando, te preguntas si es posible fallar. Los soldados enemigos caen al instante, mientras la pantalla se llena de plomo y explosiones. Realmente es difícil fallar y el éxito parece garantizado.

Taito debió pensar algo así al preparar su debut japonés, en noviembre de 1987. El desarrollador no necesitó ponerlo en localizaciones de testeo para saber que habían creado un éxito seguro. *Operation Wolf* fue una de esas rarezas en la que todos sus elementos clave estaban *bien*. Primero, su concepto era brillante. Taito cogió los juegos de galería de disparo de antaño y creó una nueva e impecable versión para los salones de los ochenta. No era el primer juego con pistola de la firma – *New York Captor* (1985) y *Cycle Shooter* (1986) tienen el honor– aunque eran más simples y con pinta de dibujo animado. *Operation Wolf* era más contemporáneo, y corría sobre un hardware basado en el procesador 68000, en oposición a las configuraciones con el Z80. Los gráficos eran avanzados para su época, con enemigos de distinto tamaño que creaban una lograda sensación de perspectiva.

La temática de rescatar prisioneros de guerra aportó un gran encanto al atractivo del juego. Esto no era una feria donde tirar latas en una caseta; era una intensa guerra en la que te enfrentabas a una milicia armada hasta los dientes. Claramente, Taito aprovechó la nacionalista vena del cine americano de los ochenta, época en la que films como Desaparecido en Combate, *Rambo* y *Commando* se convirtieron en éxitos mundiales. Eras un Boina Verde anónimo, que bien podría llamarse James Braddock, John Rambo o John Matrix.



» [Arcade] Los enemigos vienen rápido, y por todas partes, desde el primer nivel, Communication Setup.

Después, estaba el arma. Montada en el frontal del enorme mueble de la recreativa encontrábamos la réplica de una metralleta. Poner armas en los muebles no era algo nuevo – Midway lo llevaba haciendo desde los sesenta, primero en los juegos mecánicos y después en videojuegos, y la propia Taito lanzó en 1976 un juego con pistola llamado *Attack*. La tendencia siguió a principios de los ochenta con títulos como *Mazer Blazer* de Stern y *Turkey Shoot* de Williams. ▶



"Taito aprovechó la vena nacionalista del cine americano de los ochenta"

Artwork © Taito



▶ Pero el arma de *Operation Wolf* era extraordinaria, se basaba en una Uzi de 9mm. No era una réplica de plástico – era de metal e incorporaba un motor para sentir el retroceso al apretar el gatillo. Era un reclamo, sí, pero su acabado y sus sensaciones estaban lejos de ser un truco publicitario. El toque final era un botón rojo cercano al cañón, para lanzar las granadas propulsadas.

El funcionamiento del arma ha sido fuente de confusiones a lo largo de los años. ¿Es una pistola de luz o un arma que funciona como un joystick? La presencia de un sensor óptico en su interior revela que es una pistola de luz. También podrías intuirlo por los flashes blancos que emitía la pantalla con cada disparo – para iluminarla y registrar la posición del arma. Si aún no lo crees, juega con tu mano tapando el extremo del arma… Sin luz, no hay tiroteo que valga.



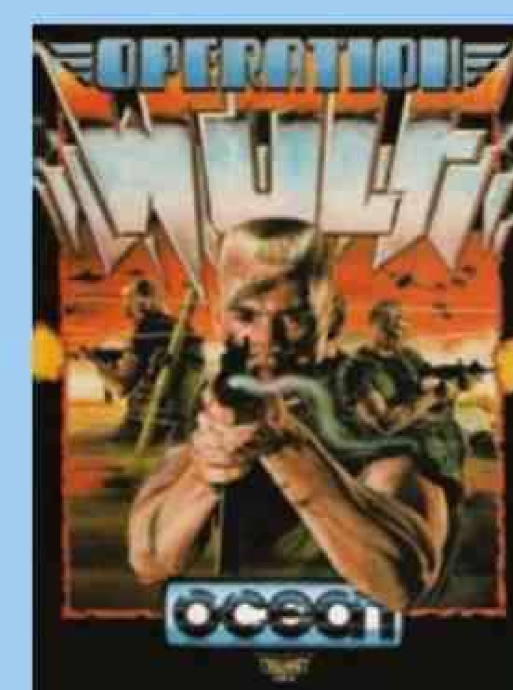
» [Arcade] Las granadas son una gran opción cuando los vehículos armados hacen acto de presencia en pantalla.

La confusión sigue con la estructura de niveles y si se juegan en orden o no. La respuesta está en los interruptores DIP. Al poner el juego en inglés, juegas los seis niveles en orden, comenzando por Communication Setup y terminando en Airport. Pero al ponerlo en japonés, los cambios van más allá del idioma. Puedes elegir en cuál de los cuatro primeros escenarios quieres empezar a jugar (Communication Setup, Village, Power Magazine y Jungle). Al superar Jungle, accedes a Concentration Camp, que lleva a Airport. Es decir, en su versión japonesa, puedes terminar el juego pasando por tres niveles. Pero estas prisas se penalizan. Si no completas Communication Setup, por ejemplo, el número de enemigos crece en cada nivel (porque el enemigo es capaz de pedir refuerzos por radio). De igual modo, el nivel Village te recompensa con un aumento de salud mientras que Power Magazine rellena la munición. Así, la versión japonesa incluye un toque de estrategia al poder elegir, entre los primeros niveles, cuáles merecen el esfuerzo.



» [Arcade] Utilizando MAME, se puede acceder a los niveles 'Warning!' (bonus) con un truco.

Además de las versiones inglesa y japonesa, hay una intrigante variación: original y emulada. Si has jugado a *Operation Wolf* utilizando M.A.M.E., o con la colección "arcade perfect" *Taito Legends* (de 2005), te habrás dado cuenta que algunas cosas no encajan con los recuerdos de tus partidas en los salones. La ausencia más obvia es el jefe final del nivel Jungle, un general con una rehén, al que debíamos abatir. También faltan las escenas que saltaban entre niveles, pantallas estáticas en





HABLAMOS CON…

Christophe Gomez, exprogramador de Ocean France, revela la historia tras las versiones 16-bit de *Operation Wolf*



¿Tuviste acceso a la recreativa durante el desarrollo?
Al principio no. Lo tuvimos muy tarde, hacia el final del proyecto, y me ayudó a afinar el juego. Pero sí recibimos todo el arte y materiales de la recreativa. Recuerdo que vinieron en lotes de 16x16 bloques, cada uno utilizando su propia paleta de 16 colores. Realmente fue un trabajo de paciencia para recrearlo todo.

¿Cuál fue la plataforma principal? ¿Atari ST o Amiga?
Atari ST fue la principal. La elegí porque estaba más familiarizado con ella. A mitad del desarrollo, una vez superadas las principales dificultades técnicas, comenzamos a portar mi código al Commodore Amiga para asegurarnos de que se mantenía la compatibilidad.

¿Cuál dirías que fue el mayor reto técnico al que te enfrentaste?
El arcade fue famoso por su suave scroll horizontal y sus enormes sprites – ¡dos cosas en las que Atari ST no era muy buena! Así que este fue el mayor reto. Después, cuantas más funciones añadía, más necesitaba optimizar el código para que corriera suavemente. Tuve que reescribir varias veces algunas partes importantes del código para lograr una experiencia disfrutable por los jugadores.

¿Cuánto tiempo llevó el desarrollo? ¿Se te presionó para que lo tuvieras listo antes de Navidad?
Creo que completarlo me llevó entre seis y ocho meses. Y sí, hubo un montón de presión para lanzarse antes de Navidad. Esta industria nunca cambiará. Por suerte, no tuvimos que cortar nada para poder lanzarlo a tiempo. Era joven y arrogante, así que no hubiera dejado salir el juego si no hubiera estado terminado.

Hay un tanque, con la parte superior abierta, que solo se ve en tu versión. ¿Lo creaste tú?
No recuerdo crear nuevos vehículos. Si mi memoria no falla, creo que entre los materiales que recibimos había algunos diseños no utilizados en la recreativa.

¿Quedaste satisfecho al terminar? ¿Habrías hecho algo distinto si te hubieran dado la oportunidad?
Quedé muy contento con los análisis. Mi meta era hacerlo lo más próximo posible a la recreativa y creo que lo logré, teniendo en cuenta las limitaciones de las máquinas de entonces. Me hubiera gustado implementar el soporte para lightgun. Tras dejar Ocean fui a Loriciels y ayudé con la versión de Atari ST de su juego *West Phaser*, que se lanzó con una lightgun. Incluso cree una versión de *Operation Wolf* que funcionaba con la pistola, pero, por desgracia, Ocean y Loriciels nunca alcanzaron un acuerdo sobre ello. Esa hubiera sido la versión definitiva de *Operation Wolf*.



» [Amiga] Este tanque "abierto"aparece solo en la versión de 68000 de Ocean.



» [Arcade] ¡Dispara al soldado! ¡Dispara al coco! ¡Pero NO dispares al chico!

"No había rastro de sangre, pero la cifra de cadáveres se salía de la escala y la banda sonora era un coro de gritos"

las que nos veíamos disparando a soldados y/o helicópteros. Es posible acceder a estas escenas con un truco en M.A.M.E., y los gráficos del jefe del nivel Jungle están presentes en la ROM, así que es un misterio el porqué no aparecen en la emulación.

Operation Wolf hizo su debut en Reino Unido en octubre de 1987, en el show "London's Associated Leisure Preview" de octubre de 1987, al que acudió parte del staff de las revistas de EMAP para ver lo último de Taito. Mike Pattenden, de *Commodore User* quedó sorprendido. "Olvida *After Burner*," reportó, echando a un lado al gran lanzamiento de Sega, "acabo de jugar al Juego del Año y parte del que viene. *Operation Wolf* es un juego brillante." Clare Edgeley, de *Computer & Video Games* también quedó impresionada. "Es extremadamente jugable. La acción no para y no da un respiro" escribió.

Las reacciones fueron, por regla general, excelentes, aunque muchos críticos hablaron del nivel de violencia del juego. No había rastro de sangre, pero el número de cadáveres se salía de la escala y la banda sonora era un coro de gritos. Para aquella época era bastante polémico, especialmente en Reino Unido, tras la matanza de Hungerford. Chris Jenkins de *ACE* magazine afirmó que jugarlo le dejaba "sediento de sangre". Escribió: "*Operation Wolf* lleva el realismo demasiado lejos y eleva dudas sobre si este tipo de juegos no deberían estar sujetos a algún tipo de monitorización."

Más preocupante para el público objetivo del juego fue el precio de lanzamiento. En el Reino Unido de aquella época, un crédito para una partida en unos recreativos costaba 20 peniques, y *Operation Wolf* fue uno de los primeros títulos que subieron el precio ¡a 30 peniques! La subida no afecto a su popularidad. ▶



» [FM Towns] El jefe del nivel Jungle con su rehén, como se vio en la gran conversión de FM Towns.

OPERACIÓN IMITADOR

Las coin-ops que aparecieron a raíz de Operation Wolf

MECHANIZED ATTACK 1989



■ La respuesta de SNK a *Operation Thunderbolt* se lanzó pocos meses después que su inspiración y, de hecho, logró superarlo en los momentos de pura acción. Y por si disparar a miles de soldados enemigos no fuera suficiente, el juego también nos lanzaba robots al estilo *Terminator* y enormes jefes de nivel.

LINE OF FIRE 1989



■ Sega trasteó con juegos de pistola desde los albores de su historia, así que no fue raro verla probar suerte con su propio clon de *Operation Wolf*. El típico escenario tras-las-líneas-enemigas estaba bien presentado, gracias a la tecnología Super Scaler de Sega, y el juego dejaba emociones al gusto de los fans de los juegos de Taito.

SPACE GUN 1990



■ En lugar de lanzar otro juego de guerra, Taito se llevó su siguiente shooter al espacio. Inspirado por *Aliens*, tenías que librar una estación espacial de extrañas criaturas mientras rescatabas a los colonos. Los niveles mezclaban secciones con scroll y "hacia el fondo", y un pedal especial permitía cambiar de dirección.

BEAST BUSTERS 1990



■ SNK subió el listón con este escandaloso shooter que hizo que *Mechanized Attack* pareciera una partida de paintball de empresa. Los zombis habían tomado la ciudad y limpiarla era cosa tuya y de dos amigos. Así es, el mueble de *Beast Busters* tenía tres armas para proporcionar el triple de diversión sangrienta.

STEEL GUNNER 1991



■ Antes de que *Point Blank* y *Time Crisis* fueran enormes éxitos arcade, Namco lanzó este vertiginoso shooter para dos jugadores, en el que debías acabar con un ejército de maníacos cyborgs terroristas. Al año siguiente se lanzó una secuela muy mejorada, que se vendió como un kit de conversión para *Operation Thunderbolt*.

TERMINATOR 2 1991



■ De todos los intentos para capitalizar el éxito de la película de James Cameron, este gran shooter de Midway fue probablemente el mejor. Los gráficos digitalizados pueden parecer cutres hoy, pero entonces impresionaban y de verdad dieron al juego un toque de película. La sobreutilización de los sonidos de Arnie mejoró más las cosas.

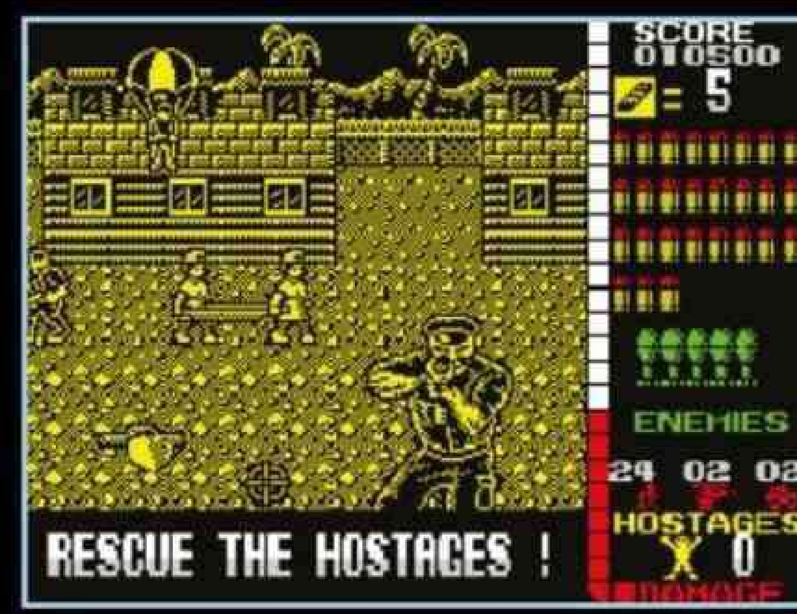


CONVERSIONES DOMÉSTICAS

Comparamos las variadas conversiones de Operation Wolf con el original – y entre ellas



» Aunque lejos de ser algo común, aún se pueden encontrar muebles operativos en los salones más polvorientos…



ZX SPECTRUM

■ Spectrum no era el mejor con el scroll a pantalla completa, pero el equipo de Ocean logró producir un título sorprendentemente suave y jugable. Obviamente, se limitó el color para hacerlo funcionar. Los gráficos bien dibujados evitaron que fuera un amasijo monocromo. La versión de 128K no tenía multicarga.



AMSTRAD CPC

■ El mismo equipo responsable de la versión de Spectrum produjo esta versión aún mejor para el CPC, gracias sobre todo al uso de vibrantes colores. La única pega es que el scroll es muy rápido – ¡es como si dispararas desde la ventana de un vehículo que acelera! Aun con eso, sigue siendo una muy buena conversión.



FM TOWNS

■ El enigmático ordenador japonés recibió una fantástica versión, única en muchos sentidos: tenía una opción para poner puntero láser, un modo '3D Scope' (que soportaba gafas 3D) y una banda sonora en CD, haciendo que fuera la única versión de *Operation Wolf* con música durante el juego. No hay medias tintas aquí…



AMIGA

■ No hay diferencias entre las versiones de Amiga y Atari ST. El experto en Amiga Benoit Aron convirtió el código fuente de ST con maestría y solo el sonido fue ligeramente mejor en Amiga, como solía ser siempre. Vino en dos discos -en lugar de tres-, detalle que no mermó la felicidad que los dueños de ambos sistemas.



PC-DOS

■ A menudo el PC salía malparado a la hora de hablar de conversiones de recreativa, pero no en este caso. Los colores estaban algo lavados y al sonido le faltaba algo, pero en general se parecía y se jugaba como las versiones para 68000. En cuanto al contenido, lo único que falta es la escena "Warning!" que aparece en otras versiones.



NES

■ La primera versión del juego en llegar a una consola fue un disparo fallido. Los gráficos eran muy pequeños y solo un número limitado de sprites aparecían en pantalla a la vez, de modo que a veces daba la sensación de vacío. Merece reconocimiento el soporte NES Zapper, aunque es discutible que usar la pistola mejorara algo…



PC ENGINE

■ Llegó a finales de 1990, tres años después del debut de la coin-op y, aunque tardía, esta versión fue sin duda brillante. Se basó en la versión con idioma japonés, de modo que podías elegir el nivel donde empezabas y, como bonus especial, apeló a la secuela al añadir un modo cooperativo para dos jugadores.



COMMODORE 64

■ Otra excelente versión para 8-bit de los chicos de Ocean. El ritmo era más lento, más cercano a la recreativa que las versiones para Z80, y la mayoría de los aspectos clave estaban incluidos – de hecho, los seis niveles estaban incluidos en una única carga. La guinda del pastel la puso el soporte para el ratón NEOS (de un third party).



ATARI ST

■ Ocean France hizo un buen trabajo aquí. El juego tenía todos los niveles– la escena de bonus "Warning!" se encajó entre las fases uno y dos, y el jefe del nivel Jungle también aparecía – y visualmente el juego quedaba muy cerca de la coin-op. Solo tenía leves problemas con el frame-rate, que afearon el resultado final un poco.



MSX

■ Como puedes adivinar por la imagen, fue un port rápido de la versión de Spectrum. Lo que no adivinarás es que iba un poco más lento, afectando algo a la jugabilidad. En 2006 se lanzó una versión "homebrew" para el MSX-2, que era muy similar a la versión de NES, pero padecía de un espasmódico scroll de personajes.



MASTER SYSTEM

■ Visualmente, la versión de Master System era muy parecida a la de NES, quizá con mejor uso del color y más nivel de detalle gráfico. Pero la jugabilidad fue ampliamente mejorada y el juego se convirtió en la mejor y más completa versión de 8-bit disponible. El soporte de Light Phaser terminó de sellar un trato inmejorable.



PC/PS2/XBOX

■ *Operation Wolf* fue uno de los 29 juegos incluidos en Taito Legends, lanzado en 2005. Pero, como se menciona en el texto del artículo, pese a lo que se decía en la publicidad, esta versión no fue "arcade perfect": faltaba el nivel bonus "Warning!"" y el jefe de la jungla. Y por desgracia, tampoco, tenía soporte para lightgun.

▶ Un redactor de *ACE* recuerda ir a un salón en Londres y ver siete recreativas seguidas de *Operation Wolf* – y tener problemas para ocupar una. Y no era extraño, porque *Operation Wolf* se convirió en la máquina que más recaudó en 1988.

Su éxito en los salones atrajo a Ocean Software, que licenció el juego para convertirlo a los ordenadores domésticos. De las versiones de 8-bit se encargó un equipo propio de Ocean: Andrew Deakin programó las versiones para Z80 (ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX), mientras que Colin Porch se encargó de C64. Los resultados, por regla general, fueron muy buenos, con la jugabilidad del original replicada con exactitud. Los lanzamientos de Spectrum, CPC y C64 se mejoraron con una segunda versión que incluía soporte para la pistola Magnum Light Phaser. Eso sí, las versiones de 8-bit descartaron algunas partes del original – no había jefe en el nivel de la jungla, ni escenas entre misiones y, lo más llamativo, tampoco duelos contra helicópteros enemigos. Por contra, las versiones Atari ST y Amiga, desarrolladas por Ocean France, incluyeron estos elementos y fueron buenos juegos.

La licencia dio sus frutos a Ocean. En Reino Unido, *Operation Wolf* fue el juego más vendido en la Navidad de 1988 – y permaneció en lo más alto de las listas de venta multiformato tres meses más. También fue el favorito de los usuarios, con tres galardones en los Golden Joysticks de 1989 (con los votos de los lectores de *C&VG*): mejor conversión recreativa para 8-bit, para 16-bit y juego del año para 8-bit.

Más conversiones domésticas llegaron en los dos años siguientes. La propia Taito desarrolló las de PC, NES y Master System, mientras que Ving produjo una edición de lujo en disco para el ordenador FM Towns, que contó con una exclusiva banda sonora en CD. Quizá fue más interesante el port para PC Engine, que fue la única versión de *Operation Wolf* con modo cooperativo para dos jugadores. No hay premio por adivinar de donde sacó NEC esa idea.

Para cuando Ocean tenía listas sus versiones domésticas, en noviembre de 1988, Taito estaba lista para el debut de la secuela recreativa. Puede ser que se desarrollara a toda prisa para capitalizar el éxito original y repeler a los inevitables clones en ciernes, pero *Operation Thunderbolt* fue en muchos sentidos la continuación perfecta. Básicamente fue un frenético refrito del original, con un mayor número de cadáveres y las suficientes novedades como para atraer a los jugadores expectantes.

El manido rescate como telón de fondo volvió, pero aquí había 18 rehenes que liberar (frente a los 6 originales) y el número de niveles aumentó de seis a ocho. Estos niveles alternaron la familiar vista lateral con scroll con un nuevo enfoque, cuasi 3D, en el que los enemigos venían hacia ti. Este efecto scaling requería más fuerza bruta en el hardware y la configuración estandar del 68000 se complementó con la misma técnica de zoom de sprites que se utilizó en *Full Throttle*, otro título de Taito.

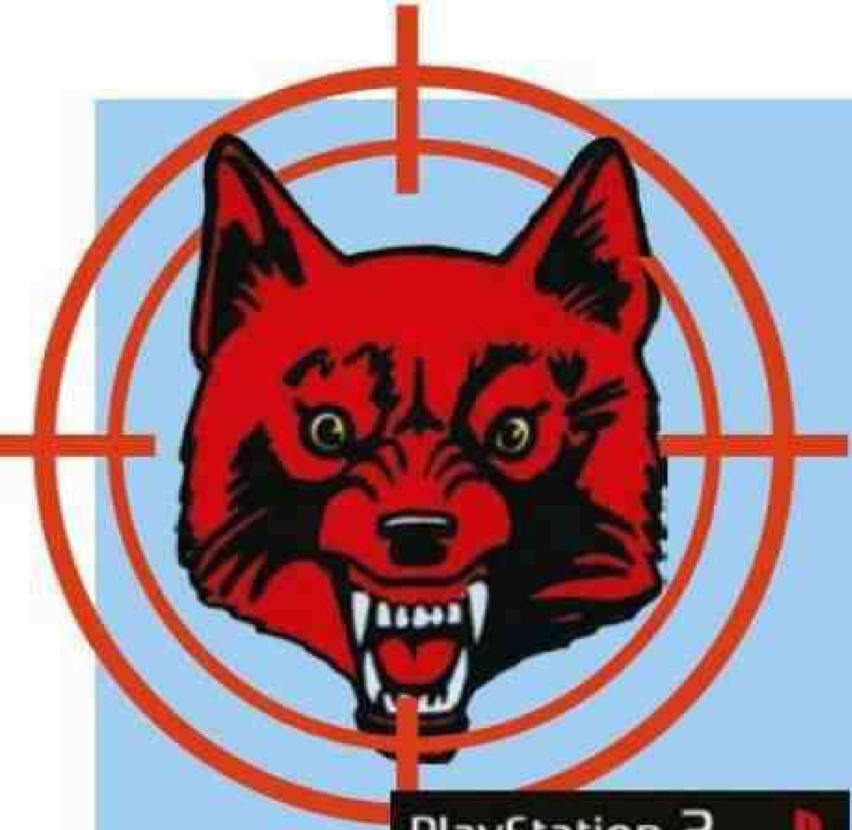
El añadido más obvio fue una segunda arma. El héroe anónimo del original resultó ser Roy Adams, al que se unió Hardy Jones. Abatir al enemigo con un colega era aún más divertido, aunque el número de enemigos en pantalla rozara lo absurdo. Para superar el juego, básicamente tenías que matar a la población de una pequeña nación.

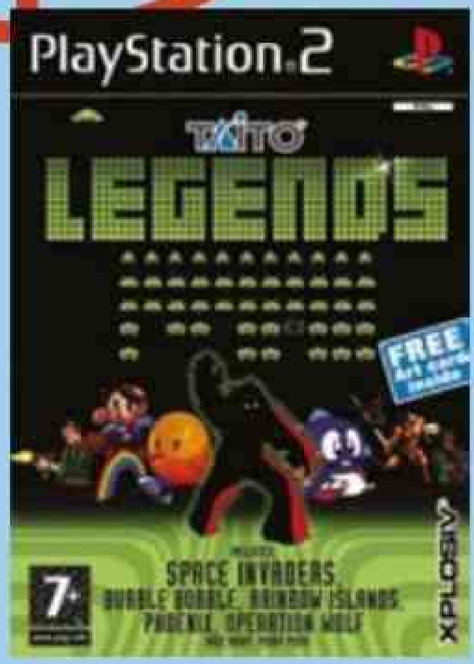
> **"Para superar el juego, básicamente tenías que matar a la población de una pequeña nación"**

En lugar de usar pistolas de luz, la secuela utilizó un par de pistolas posicionales que, directamente, controlaban unos cursores invisibles en pantalla (aunque se podían hacer visibles si se recogía la nueva mejora de mirilla láser). No está claro ▶



» [Arcade] La secuela cuenta con tres jefes finales distintos, como este comando con parche en el ojo.





» La colección *Taito Legends* incluye los dos primeros juegos junto a muchos otros títulos del rico pasado arcade de la firma.

▶ porqué Taito no utilizó pistolas de luz en esta ocasión, pero se cree que fue por temas de fiabilidad. El sensor en la pistola original tendía a fallar con el uso, mientras que las posicionales requerían menos mantenimiento.

***Operation Thunderbolt* debutó en Europa en la feria Amusement Trades Exhibition International** de enero de 1989. La reacción fue algo más fría en comparación con el original – era una secuela, depués de todo, y seguía el mismo camino – pero aún así, se esperaba que le hiciera el agosto a Taito. Clare Edgeley de *C&VG*'s escribió: "A juzgar por el éxito de su predecesor, espero que *Operation Thunderbolt* haga un dineral." Robin Hogg, de *Newsfield,* se entusiasmó con el poder de fuego extra: "la carnicería con un arma fue fenomenal pero con dos ¡se sale del mapa! Quien consiga la licencia tendrá el juego más vendido de las navidades de 1989. Casi al 99% que será, seguramente, Ocean."

Robin no acertó por completo. Ocean se hizo con la licencia, sí, pero *Operation Thunderbolt* no fue el éxito navideño de ventas que se esperaba. Debutó en quinto lugar en la lista multiformato del periódo festivo, con otra conversión de Ocean de otra coin-op de Taito, el fantástico *Chase HQ*, ocupando el primer puesto. Entre las versiones, hubo de todo. Las de Amiga y ST, programadas por John Brandwood de Ocean, fueron encomiablemente cercanas al original. En la otra mano, las versiones de 8-bit tenían carencias, quizá por la mayor complejidad de la coin-op. Andrew Deakin volvió a encargarse de las versiones de CPC y Spectrum con resultados irregulares, en especial en los niveles 3D. A su vez, la versión de C64 fue la más infame debido a que el programador original dejó el proyecto a medias y algunos miembros internos de Ocean tuvieron que arreglar el desastre. Y, dadas las circunstacias, no fue todo lo terrible que pudo ser.

Tras *Operation Thunderbolt,* Taito lanzó en los años posteriores varios juegos de pistola más, entre ellos *Space Gun* (1990) de temática de ciencia ficción, *Gun Buster* (1992) para cuatro jugadores y el shooter de polis y cacos *Under Fire* (1993). Pero Taito aún no había acabado con la serie *Operation* y a finales de 1994 intentó resucitarla disparando dos nuevos cartuchos.

El primero fue una tardía versión doméstica de *Operation Thunderbolt* para Super Nintendo, que introdujo un montón de elementos exclusivos para consola. En un guiño a la versión "japonesa" de *Operation Wolf* podías elegir el orden en que jugabas los niveles iniciales. También podías elegir entre seis soldados distintos, algo sin sentido ya que daba igual a quien eligieras, porque no tenía efectos en el juego. Los niveles estaban sacados de la recreativa, pero no eran "arcade perfect". Quizá, por esto, el juego no salió de EE.UU.

Entonces, casi seis años después de lanzar *Operation Thunderbolt*, el tercer juego de la serie llegó a los salones. Con el título *Operation Wolf 3* podías pensar que se trataba secuela directa de los anteriores, pero solo lo fue en el nombre. Roy y Hardy fuero reemplazados por un comando masculino y otro femenino



» [SNES] La versión de SNES de *Operation Thunderbolt* presentaba múltiples personajes y una historia expandida.



» [Arcade] Los helicópteros son duros, en especial los armados. Abátelos con un cohete bien apuntado...



Agradecimiento especial para Steve de ArcadeArtwork.org por facilitarnos el arte original de la recreativa.



> **"Operation Wolf 3 fue como volver a los juegos "serios" de galería de disparo de los viejos tiempos"**



» [Arcade] *Operation Wolf 3* comienza con un "calmado" tiroteo en el interior de una fábrica.

UN TIGRE DOMADO Y TAMBIÉN... MAMEADO

Muy pronto serás capaz de emular el capítulo final de la serie...

Operation Tiger es la entrega menos conocida de la serie, en parte porque no tiene soporte en MAME. Pero el desarrollador de MAME Ville Linde está viendo ahora como cambiar eso: "Parece, de algún modo, un juego raro y olvidado así que tiene valor hacer que funcione. Corre sobre un hardware basado en PowerPC y suelo ser el que se las apaña con la mayoría de los sistemas Power PC en MAME. Comparte muchas funciones de hardware con otros sistemas de Taito de la época, lo que hace que sea interesante trabajar en él."

Hasta la fecha, Ville ha logrado hacer funcionar el modo "Attract" pero aún hay obstáculos que superar. "Hay un bug en la emulación que hace que el juego se cuelgue aleatoriamente. Una vez arreglado, el juego debería entrar en un estado cercano a jugable. Y hay que implementar la emulación del sonido. Como todo en la emulación, es difícil predecir cuándo estará listo. A veces un pequeño hallazgo acelera el progreso. Por suerte veremos más avances a finales de año.."

Para saber más sobre los avances, sigue a @VilleDevs en Twitter.





con nombre en clave Hornet y Queen Bee. No era la típica misión "hazlo o muere" tras las líneas enemigas. Esta vez la historia giraba en torno al grupo terrorista "Skull" y su chantaje al mundo con armas nucleares.

El juego se desarrollaba en seis niveles con escenas estáticas, en las que tipos con atuendos de brillantes colores entraban en nuestro campo de visión y disparaban. La razón de su chillona apariencia fueron los gráficos – sí, eran digitalizados–, y los colores les ayudaban a destacar sobre los fondos. Los gráficos digitalizados no envejecen bien, pero *Operation Wolf 3* ya lucía "chungo" incluso en 1994. *Terminator 2*, el juego de pistola de Midway, salió antes y con mejores resultados. De nuevo, se utilizaron dos pistolas posicionales, pero aquí eran de plástico y similares a las de *Space Gun*. Un buen detalle fue la pieza roja deslizante del cañón que, con un gesto similar al de cargar una recortada, se usaba para lanzar las granadas. Otro cambio fue que la munición era ilimitada, pudiendo mantener el gatillo apretado para liberar una lluvia de balas, y solo parar para recargar.

***Operation Wolf 3* fue como volver a los juegos "serios" de galería de disparo de los viejos tiempos. De hecho, incluía** una escena bonus en la que debías disparar a botellas de cristal y palomas de barro. Quedó muy por detrás de los méritos del magnífico original y su digna secuela. El juego no se portó a ningún sistema doméstico, pero no era de extrañar.

En esta época, los juegos de disparo empezaron a ser más populares que nunca, con sagas como *Virtua Cop* (1994), *Point Blank* (1994), *Time Crisis* (1995) y *House Of The Dead* (1996) siendo uno de los pilares de los salones. Taito no iba a quedarse fuera y en 1998 lanzó el cuarto juego de la serie, *Operation Tiger*. En un intento por destacar, el mueble deluxe contó con una pantalla de 50" y volvieron las armas al estilo Uzi. El juego también corría en el nuevo hardware de Taito basado en PowerPC, gracias al cual los gráficos mejoraron. Esta vez jugabas como un soldado capturado, que debía escapar de territorio enemigo al tiempo que reunía a su equipo, a lo largo de las ya típicas seis fases.

Aunque era más disfrutable que el tercer juego, *Operation Tiger* no



» [Arcade] *Operation Tiger*, el cuarto y último juego de la serie, llego a los salones recreativos en 1998.

causó un gran impacto y, hoy día, sin duda, es el juego menos conocido de la serie. A diferencia de los shoores rivales mencionados antes, no tuvo conversión doméstica e incluso no es posible emularlo en MAME en estos momentos. Por suerte eso cambiará pronto, y más gente podrá, al menos, revisitar *Operation Tiger*.

Nada digno de mención ha pasado en la serie desde 1998. En 2005, *Operation Wolf* y *Operation Thunderbolt* se incluyeron en la colección *Taito Legends* que apareció en PlayStation 2, Xbox y PC. Después, en 2008, la versión de NES de *Operation Wolf* llegó a la Consola Virtual de Wii, pero fue todo un despropósito, ya que ni siquiera esta regulera versión soportaba el Wiimote – a pesar de que el juego original soportara la pistola Zapper de NES. Pero, seamos honestos, aunque el Wiimote hubiera funcionado, mover un rectáculo de plástico no es forma de jugar a *Operation Wolf*. Es más, se podría decir que *todas* las versiones domésticas no tienen sentido, indistintamente de la calidad, al no poder replicar las sensaciones de jugar con el arma de la recreativa.

Ese ansia por la experiencia arcade auténtica ha hecho que *Operation Wolf* (y, algo menos, su secuela) sea muy popular entre coleccionistas de recreativas, junto a coin-ops como los juegos de *Star Wars* de Atari, los LaserDisc de Cinematronics y las cabinas de Sega. Si tienes tu propia máquina recreativa, seguro que necesitarás algún arcade de pistola: pocos son tan icónicos e imponentes como *Operation Wolf*. *

20* YEARS OF QUAKE

El impacto del lanzamiento de Quake todavía se siente a día de hoy. Hemos abierto el baúl de los recuerdos para recordar una de las sagas de shooters en primera persona más importantes de la historia

*20 AÑOS DE QUAKE

El *Quake* que todos conocemos no habría existido tal y como lo conocimos en 1996, de no ser por *The 7th Guest*. Graeme Devine, creador de *The 7th Guest* y diseñador de *Quake III*, lo explica: "Me encontré unos mails con John Carmack de cuando estabábamos currando en *Quake*. Estábamos con *The 11th Hour* y me dijo 'Te voy a matar de verdad' porque por aquel entonces hacer cosas como CD audio y gráficos TGA eran práctiamente secretos místicos. Así que compartí con él el código fuente de *7th Guest* para que se las apañara como pudiera."

Hay un punto ciego en lo que se refiere a la influencia de *Quake* por el simple hecho de que estandarizó elementos comunes de los juegos de hoy, pero nunca fue el primer juego en implementarlos. *Quake* quizá ya no sea tan reverenciado como cierto juego con un gafotas que enarbola una palanca y puede que tampoco evoque la misma nostalgia a los jugadores canosos que *Doom*, pero en cierta medida supera a ambos por lo que estableció para el género de los FPS y para la industria en general del videojuego.

El primer punto a tener en cuenta con esto es cómo luce *Quake*: era todo tridimensional y podía usar tarjetas gráficas con aceleración 3D a la vez que hundía en la miseria el aspecto de *Duke Nukem 3D*, que estaba hecho con sprites pese al 3D en su nombre. Los juegos hechos enteros en 3D ya existían antes, pero fue la magia de John Carmack con el motor de *Quake* la que lo hizo algo mejor. Era muy rápido. También era bonito, ojo, pero lo importante era el movimiento. Sin este factor en la ecuación, *Quake* habría nacido muerto.

Luego está la conectividad online. Una vez más, esto existía de antes y es uno de los hitos que *Doom* nos ha dejado en la historia del videojuego; pero id supo superarse a sí mismo como estudio creando las normas que aún hoy siguen vigentes, solo que con conexiones de megabytes y no de kilobytes. John Romero, cofundador de id, asegura que poder jugar online fue crucial para *Quake*. "Habíamos estado jugando deathmatches durante años y estábamos definiendo lo que significaba jugar online. Consideramos los eSports durante el desarrollo, pero decidimos dejar eso a otros. Permitir que la gente jugara por Internet a Quake era lo que teníamos que conseguir."

Lo clavaron. *Quake* fue un hito, y en cuanto llegó la actualización *QuakeWorld*... Bueno, que mejor nos lo cuente Graeme: "Recuerdo estar jugando online a *Quake* y pensar que el mundo había cambiado. Este es el juego que hizo que jugar por multijugador online fuese algo real".

En tercer lugar, cómo aceptaba *Quake* la cultura mod – otra vez, nada nuevo, pero algo que perfeccionaron – cambió la manera en la que muchos entendían los videojuegos. Innumerables nacieron gracias a los mods hechos por fans, como David 'Zoid' Kirsch, cuyos esfuerzos creando un modo de Capturar la Bandera para *Quake* le garantizaron un trabajo en id antes de moverse a Valve, donde todavía sigue. La popularización de Internet también ayudó a que esto cuajara.

"Pensábamos que *Quake* iba a ser más grande que *Doom* porque nuestro objetivo era siempre hacer mejores juegos," comenta Romero. "Tenía una mejor tecnología, multijugador online y se podía modear." Esa confianza hizo que el equipo de id quisiera hacer de *Quake* algo especial... pero esa impulso inicial no duraría para siempre.

"Tras un año creando niveles y descartándolos porque el motor seguía mejorando en velocidad y funcionabilidad, el equipo se quemó," comenta Romero. "Tuvimos una gran reunión en noviembre de 1995 para decidir el destino de ▶

LOS FANS COMENTAN

Tras estudiar historia medieval, había algo en *Quake* con sus castillos y caballeros. Adoro este juego, pero nunca me llamaron la atención los otros demasiado.

IANPMARKS



» [PC] Este momento es muy icónico, pero también uno complicado para cualquiera.

▶ la compañía: con el motor ya acabado, ¿innovamos en diseño o ponemos armas y lo acabamos todo lo que sea posible? La decisión final fue acabarlo porque el equipo estaba frito".

Adrian Carmack – que no es pariente de John Carmack – fue el jefe de arte de los tres primeros *Quake*, así como otro cofundador de id. Su experiencia con ese año de trabajo tirado a la basura aún le molesta bastante. "Había mucha incertidumbre en torno a *Quake*. Descartamos el diseño original, perdiendo un año de arte por completo. Al final, fue lo mejor que pudimos hacer, pero odié perder todo ese arte. Sentíamos pánico hacie el final del proyecto por la gran cantidad de tiempo que nos llevó, así que todos nos mudamos a una habitación vacía. Fue algo que moló, pero hacia el final de un proyecto todo el mundo pone de los nervios a todo el mundo, así que no fue tan buena idea. Queríamos aumentar nuestra productividad y creatividad, pero dudo que lo hiciéramos. Todavía éramos amigos, así que lo pasamos bien la mayor parte del tiempo."

LOS FANS COMENTAN

Jugué al multi para ocho de *Quake* cuando trabajaba en Psygnosis en 1996. Era el mejor y adoraba los gritos de frustración de los demás. No soy especiamente bueno jugando, pero era el mejor con este.

STATION



» [Sega Saturn] La versión de PlayStation se desarrolló, pero jamás se lanzó – *Quake* sí consiguió llegar a Saturn, aunque su port era malillo.



» [PC] Puede que no esté muy concurrido, pero a día de hoy sigue siendo posible jugar al online de *Quake* si tienes un poco de paciencia.

Siete meses después de la reunión, el 22 de junio de 1996, *Quake* fue entregado al mundo por Romero, solo, en su oficina, sin celebraciones. En menos de dos meses, fue despedido de id, acusado de no haber aportado lo suficiente, algo que él niega. "El primer año de *Quake* giró en torno a su motor. En ese tiempo, escribí QuakeEd para que los diseñadores pudieran experimentar con el diseño de niveles.

"Además de en el diseño inicial de niveles, trabajé en *The Ultimate Doom, Master Levels For Doom, Hexen*, ports para consola de varios juegos y muchos libros y guías. Estaba muy ocupado, no es como si hubiera desperdiciado mi tiempo diseñando cosas que se descartarían antes de que el motor estuviera listo en diciembre. Todo lo que se diga de que trabajaba menos que los demás, es simplemente mentira."

El drama de que Romero dejara el estudio que ayudó a fundar aún sigue siendo un tema de conversación recurrente en el mundo del videojuego, pero el hecho es que id siguió sin él. Y *Quake*, también. Estaba en manos de los jugadores, ya estaba causando un impacto, pero la situación en id era precaria, o al menos eso se decía entonces. Todd Hollenshead fue consolidado como CEO de id para intentar organizar el estudio y para convertirlo en un entorno algo más profesional

"La compañía constaba solo de 13 empleados por entonces", comenta Todd. "Yo llegué como un nuevo CEO. John Romero acababa de ser despedido dos meses antes de que me ficharan. Y en seis meses, vimos cómo nuestro jefe de desarrollo y nuestro productor se iban con John Romero a Ion Storm. La mano derecha de John Carmack, Mike Abrash, que era un genio de la programación, decidió volverse a Washington. Hasta nuestro becario se fue... La prensa del videojuego decía que estábamos hechos trizas y que iba a durar menos de un año en el puesto."

Por desgracia para todos los implicados, la prensa andaba bastante cerca de los hechos. *Quake* iba a venderse mediante shareware y en disco, con el primer capítulo gratis y el resto de pago si querías, pero el CD fue crackeado y todo el mundo estaba jugando gratis a *Quake*. "Cuando nuestra compañía editora publicó el juego, decenas de miles de juegos se devolvieron porque nadie lo quería en su estanderías. Nos comimos buena parte del inventario, pero en parte fue una bendición gracias a la encriptación. Teníamos montañas de pedidos pendientes por ventas directas de *Quake*. Los costes de envío estaban todos mal planteados y por eso se estaban acumulando en las oficinas. Todo el tema del shareware vendido en tienda era un lío inmenso cuando llegué, pero al final pudimos hacerlo bien."

Y tanto que lo hicieron bien. Pese a los problemas iniciales, *Quake* empezó a coger buen ritmo de ventas y todo el mundo ya sabía que los FPS habían cambiado para siempre. "Nadie en la industria tenía algo ni remotamente parecido a lo que [John] Carmack y Michael Abrash habían construido para *Quake* y todo el mundo lo quería," comenta Todd. Esto no solo benefició a los jugadores, sino que id Software también se benefició de esta atención. "El Mission Packs para *Quake* tenía buena pinta y todas las editoras querían un acuerdo de distribución. Y también querían lo que hiciésemos después."

Lo que id hizo después acabó llamándose *Quake II*, que se lanzó en 1997 y era sorprendentemente distinto al primero. Al principio, contemplaron nombres como '*Strogg*', '*Lock And Load*' o sólo '*Load*', por aquello de ser algo tan diferente, pero el equipo se quedó con *Quake II* (en parte porque les costaba encontrar un nombre que no estuviera registrado), y así nació otra leyenda. "[Cambiar la dirección de *Quake II*] fue una decisión consensuada pero controvertida," recuerda Todd. "No estábamos contentos con la historia de *Quake*. Romero ya no estaba, así que no quedaba nadie para defenderla. Kevin Cloud se encargó de *Quake II* y quería que la historia fuera importante."

Así fue como *Quake II* introdujo el conflicto entre humanos y la raza biomecánica de alienígenas llamada Strogg. Aunque la historia no era muy importante, el juego introdujo muchos elementos narrativos, dando al jugador una motivación para arrasar legiones de enemigos. Los niveles en los que los compañeros marines eran convertidos a un pastiche gelatinoso aún siguen imponiendo.

Lanzado justo 18 meses después del original, *Quake II* también fue el debut de un nuevo motor, el *id Tech 2*, que se convirtió en algo obligatorio en cualquier juego de finales de los 90 y principios de siglo. Aumentó la calidad gráfica hasta tal punto que la gente del E3 de 1997 no se creía ▶

LO MEJOR DE LA ARMERÍA DE QUAKE



NAIL GUN
APARECE EN: *Quake, Q4*

■ Un perfecto genial de la brutalidad de Quake: un arma que lanza clavos a toda velocidad y haciendo un ruido inmenso.



SUPER SHOTGUN
APARECE EN: *Quake, Q2*

■ La escopeta es un clásico, ¿pero una súperescopeta? Algo básico cuando peleas en cortas distancias.



LIGHTNING GUN
APARECE EN: *Quake, Q3, Q4*

■ Cuando piensas que este juego no puede ir a más, te pone un arma que lanza relámpagos delante.



BFG10K
APARECE EN: *Quake II, Q3*

■ Una dosis de *Doom* en *Quake*. La BFG10K es un súperarma bien conocida a pesar de haber aparecido solo en dos juegos.



HYPER BLASTER
APARECE EN: Quake II, Q4

■ La versión de *Quake II* en concreto era un arma veloz que una vez empiezas a usar es difícil de abandonar.



RAIL GUN
APARECE EN: Quake II, Q3, Q4

■ Se presentó en *Quake II*, pero fue en *Quake III* cuando todo el mundo abrazó su eficacia como mole a usar constantemente.



ROCKET LAUNCHER
APARECE EN: Todos

■ *Quake* no sería *Quake* sin su lanzamisiles y, claro, sin el rocketjumping que se inventaron los jugadores más hábiles.



GRENADE LAUNCHER
APARECE EN: Todos

■ Aunque para el cuarto juego era coser y cantar, en el primer *Quake* este arma era todo un logro tecnológico de id.



» [PlayStation] *Quake II* en PSX estaba... bien. No es que fuera mejor que el original, pero hacía lo que podía.



» [PC] Estos personajes se llamaban 'bitch' en *Quake II*. Los videojuegos han cambiado mucho desde entonces, por fortuna.

> "La prensa decía que el estudio era un caos y que tenían que despedirme"
> Todd Hollenshead



QUAKECON

Pocos juegos tienen un evento que lleve su nombre…

QuakeCon arrancó allá por 1996 y sigue viva a día de hoy: es una convención anual de fans de *Quake* – y de *Doom*, y de todo lo que tenga que ver con id Software, y más recientemente, también con Bethesda/Zenimax –, pero no nació como algo oficial. La montaron unos cuantos fans en un canal de IRC llamado #quakecon y en 1996 solo reunió a 30 el primer día, pero luego creció hasta 100 pasados un par. Lo mejor de todo es que id Software apareció sin avisar, con John Carmack sentando un precedente al hablar con los fans durante casi una hora. Esto se convertiría en la presentación anual de Carmack en el evento.

Hacia 1999, id ya era la responsable del evento, aunque antes había sido patrocinadora del mismo; y empezó a alquilar sitios más grandes para acoger mejor a las masas. Además del beneficio corporativo, que id fuera la responsable permitió que muchos probaran sus juegos antes de que fueran lanzados, como ocurrió con *Quake III* en 1999, que todavía no se había presentado.

Más recientemente, QuakeCon es otra fecha en el calendario del público y la prensa del videojuego, con id y Bethesda anunciando cosas, pero también otras compañías. El crecimiento de la convención año a año ayudó a darle credibilidad entre la comunidad de jugadores, algo por lo que muchas compañías pagarían un buen dinero por tener y para promocionar sus propios juegos sin ataduras.

La asistencia ha pasado ya de los 10.000 asistentes, y aunque John Carmack y otros muchos han dejado id, las presentaciones siguen siendo cruciales. No está nada mal para un evento que nació en un foro perdido de Internet y que empezó por acoger a tan solo 30 personas.





x3 Images © QuakeCon



▶ que estuviera corriendo sobre un hardware de andar por casa. A nivel técnico, *Quake II* era un refinamiento más que una revolución, como el primer juego lo fue, pero no por eso iba a dejar de estar en el panteón de los FPS.

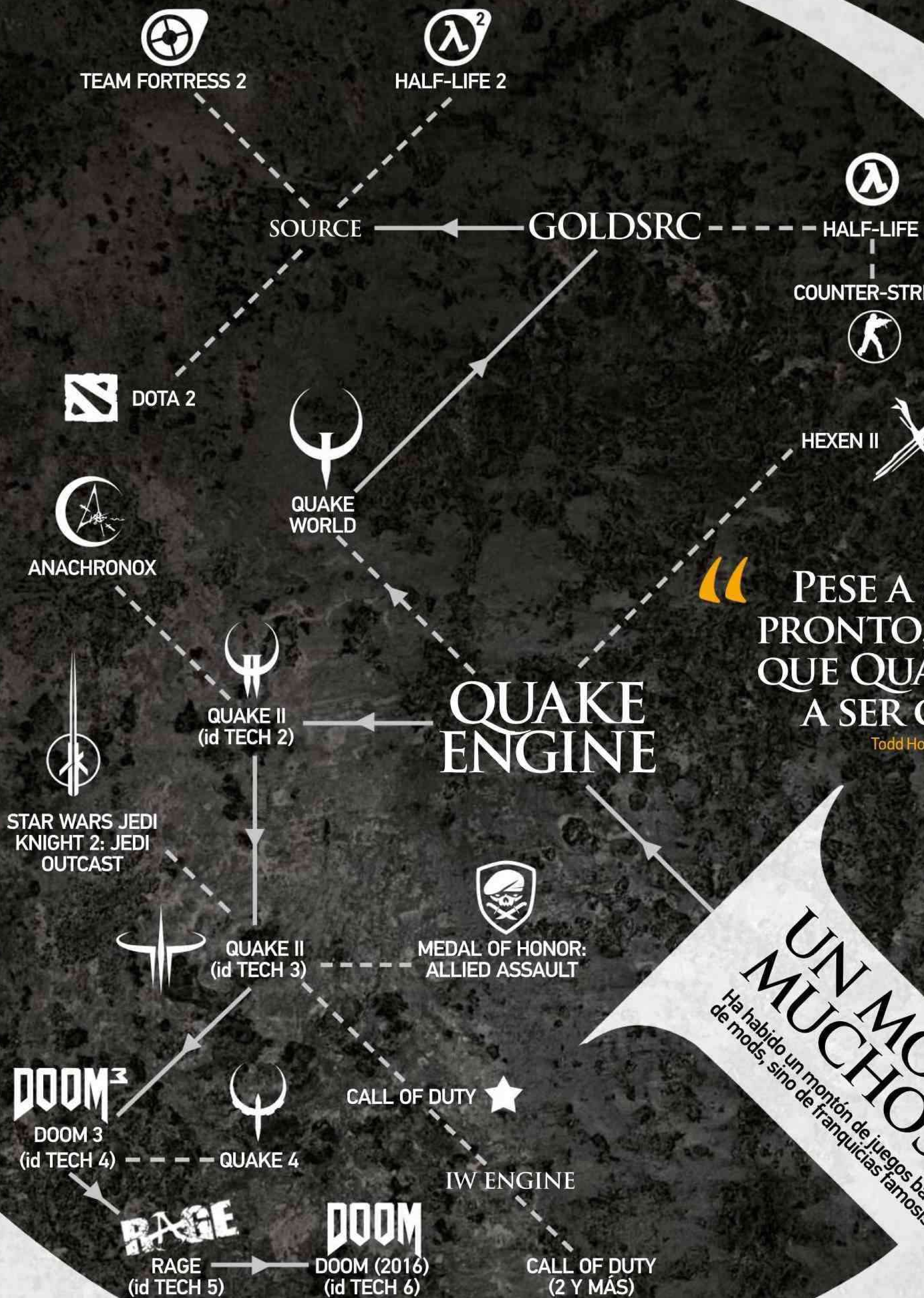
Cuando Todd llegó a id, el equipo ya trabajaba en *Quake II* – que había sido completamente rediseñado tras la salida de Romero. "Pese a ser tan pronto, ya sabía que *Quake II* iba a ser genial. Todo el mundo en id lo sabía. Así que aunque tuvimos algunos problemas y hubo que sustituir a gente importante, teníamos el mejor programador, los mejores artistas y diseñadores con mucho talento. Nos moríamos de ganas de enseñarlo en el E3 y volarle la cabeza a todo el mundo otra vez." Según Todd, lo hicieron.

Perder a uno de los fundadores de id había sido duro, comenta Adrian. "El despido de Romero definitivamente cambió las cosas. El equipo aún trabajaba unido, pero se echaba de menos su creatividad y su humor". Y aunque las cosas avanzaban, hubo más gente que se iba – algunos se unieron a Ion Storm, como American McGee, Mike Abrash y Sandy Peterson – , lo que les dejó sin diseñadores de la era de *Doom* y solo a Tim Willits (que sigue aún en id) del equipo del primer *Quake*. Hay una razón por la que *Quake II* era un juego tan diferente: su equipo también lo era. Pero con el cambio, llegó una libertad que no existía en el prime juego, como comenta Todd. "El desarrollo de *Quake II* se centró en todo lo que los diseñadores querían hacer pero que la tecnología no les permitió en *Quake*. Además, [John] Carmack contribuyó con una versión acelerada por hardware que hizo que *Quake II* luciera mejor de cualquier otra cosa en el mercado".

Romero, por su parte, admite ser fan de la secuela: "Adoré *Quake II*. Lo jugué y terminé nada más lanzarse y era divertidísimo". Pero mantiene que la aproximación a la serie habría cambiado con él todavía en id. "Habríamos hecho *Quake II* y nos habríamos puesto con un juego totalmente ▶

UN MOTOR CON MUCHOS HEREDEROS

Ha habido un montón de juegos basados en los motores de id. No hablamos solo de mods, sino de franquicias famosísimas que deben su existenci a Quake.



> “Pese a ser tan pronto, ya sabía que Quake II iba a ser genial”
>
> Todd Hollenshead

nuevo, como habíamos hecho anteriormente. No habríamos hechos innumerables secuelas de juegos anteriores. *Quake III* no existiría, aunque probablemente hubiera un juego multijugador online diferente y que luciera como algo nuevo."

Adrian dice que el segundo juego es su favorito, aunque no necestariamente el mejor. "Mi favorito era *Quake II* porque era un proyecto distinto y coherente. Iba a ser nuestro, pero estábamos de por medio. Había mucho más en él, lo que podría haber sido si hubiéramos trabajado todos juntos. Aún así, era un gran proyecto." Aunque el cambio de dirección no fue tan positivo para los artistas. "Fue algo bueno en sí para la creatividad, pero no era todo tan distinto. Era un FPS con pantallas en mundos de ciencia ficción. Una vez le dije a un amigo: '¡Si tengo que volver a dibujar un p*** muro más de j***** metal voy a vomitar!"

Mientras que muchos recuerdos sobre *Quake II* giran entorno a su modo campaña, que todavía es fantástico, original y sorprendente en términos actuales, su multijugador era robusto, popular y francamente bueno. En id habían hecho todas las mejoras para que conectarse y jugar fuera más fácil. Está claro que la dirección que John Carmack quería para las cosas era la adecuada, y tras el lanzamiento de *Quake II*, empezó a planificar con el equipo la dirección de la siguiente entrega.

"Había un gran nivel de presión con *Quake*, pues era la continuación tras *Doom 2*," expone Adrian en relación a la naturaleza cambiante de *Quake*. "No sentimos esa clase de presión con el resto de

LOS FANS COMENTAN

Quake II es el mejor. Nunca me terminó de enganchar el primero y prefería lo sencillo de *Doom*. *Quake II* tenía el mejor multijugador, sin embargo.

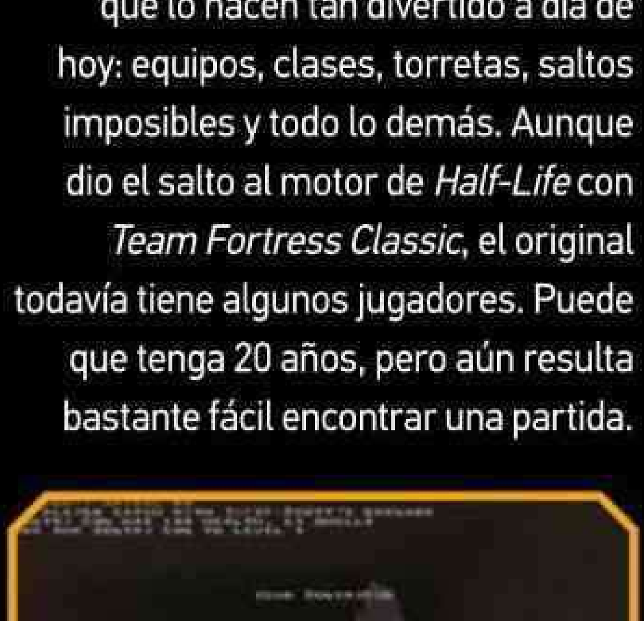
KIWIMIKE

> "Mi favorito era Quake II porque era un proyecto distinto y coherente"
>
> Adrian Carmack

DIEZ MODS ESENCIALES DE QUAKE

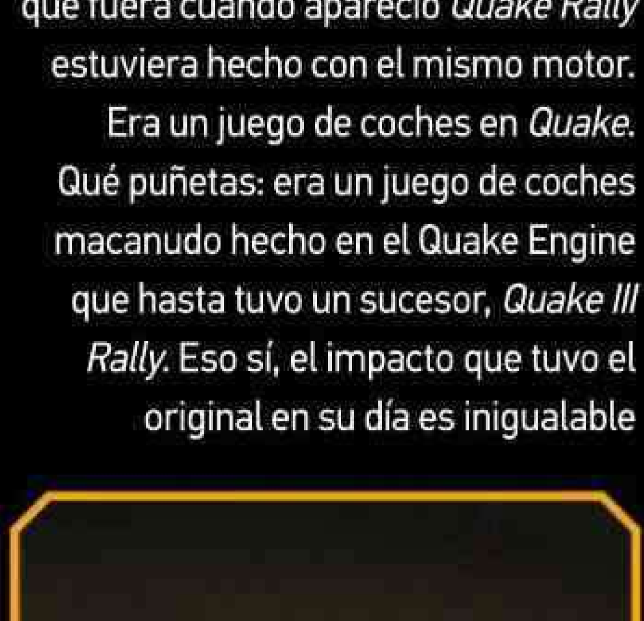
TEAM FORTRESS

■ Es fácil olvidar que ese juego de venta de sombreros basado en clases y trabajo en equipo empezó siendo un mod del *Quake* original. El juego no ha cambiado tanto, pues *Team Fortress* ya contaba con las ideas básicas que lo hacen tan divertido a día de hoy: equipos, clases, torretas, saltos imposibles y todo lo demás. Aunque dio el salto al motor de *Half-Life* con *Team Fortress Classic*, el original todavía tiene algunos jugadores. Puede que tenga 20 años, pero aún resulta bastante fácil encontrar una partida.



QUAKE RALLY

■ En los primeros días de los mods de gran escala, la gente solía mantenerse dentro de los márgenes del género delante de ellos. Los mods más populares de *Quake* eran de FPS, pues. Quizá por eso, ni dios se creía que fuera cuando apareció *Quake Rally* estuviera hecho con el mismo motor. Era un juego de coches en *Quake*. Qué puñetas: era un juego de coches macanudo hecho en el Quake Engine que hasta tuvo un sucesor, *Quake III Rally*. Eso sí, el impacto que tuvo el original en su día es inigualable



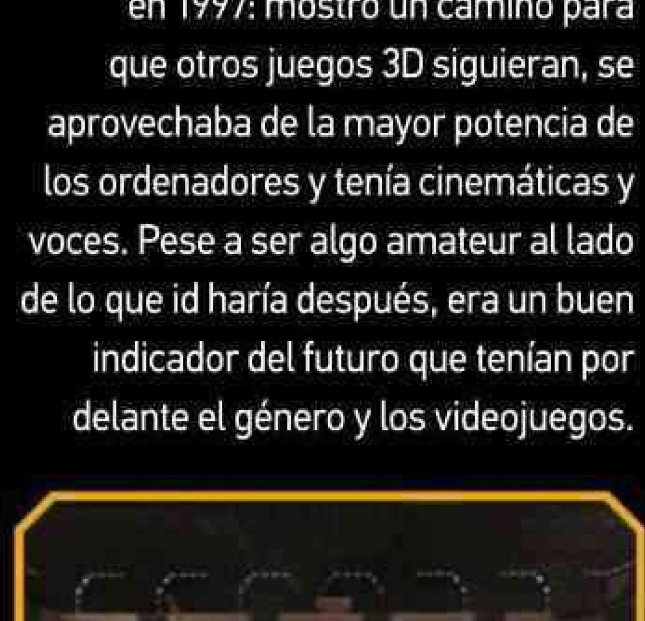
THREEWAVE CTF

■ El *Quake* original se lanzó sin un modo de conquistar la bandera. Parémonos un minuto a pensar en eso. Sí, el juego que hizo que los FPS online fueran populares no tenía su modo más popular, pero eso no era un problema: ya lo incluiría David 'Zoid' Kirsch, que lanzó un mod de CLB para *Quake* poco después de que se lanzara en 1996. Kirsch acabó trabajando para id, diseñando modos similares para los futuros lanzamientos de *Quake*, y ahora trabaja en Valve. No está mal para un 'simple' modder…



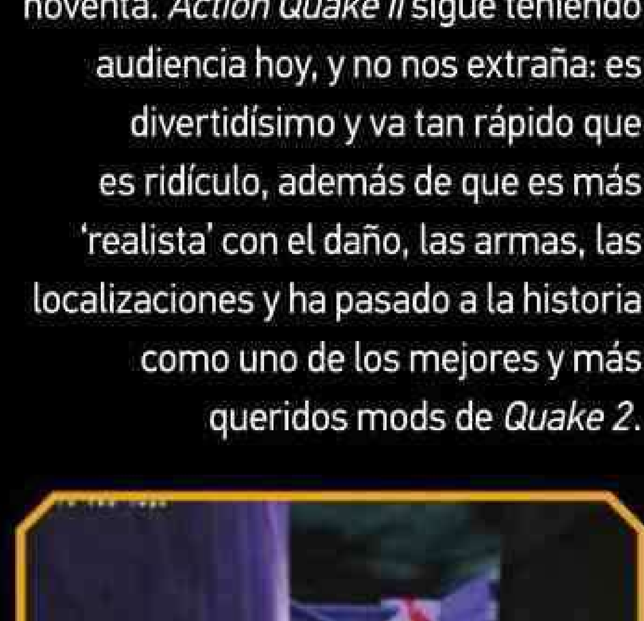
MALICE

■ Uno de los mejores mods de *Quake*. *Malice* era una total modificación, con nuevos niveles, nuevas armas, nuevos perosnajes y hasta doblaje. Puede que a día de hoy no haya envejecido bien, pero ofrecía algo revolucionario en 1997: mostró un camino para que otros juegos 3D siguieran, se aprovechaba de la mayor potencia de los ordenadores y tenía cinemáticas y voces. Pese a ser algo amateur al lado de lo que id haría después, era un buen indicador del futuro que tenían por delante el género y los videojuegos.



ACTION QUAKE II

■ *Quake II* era demasiado brillante y de ciencia ficción para algunos, pero donde muchos lo aceptaron sin más, otros decidieron unirse para crear un mod que lo hiciera más chusco y cercano a las películas de acción de los noventa. *Action Quake II* sigue teniendo audiencia hoy, y no nos extraña: es divertidísimo y va tan rápido que es ridículo, además de que es más 'realista' con el daño, las armas, las localizaciones y ha pasado a la historia como uno de los mejores y más queridos mods de *Quake 2*.



la saga. Sabíamos que los fans iban a enfadarse con el cambio de armas y jugabilidad tras nuestra experiencia con *Quake*, pero tras seis meses lo adoraban y ya lo consideraban un clásico."

Y aunque Romero hubiera hecho las cosas de otro modo, estaba ocupado en Ion Storm con *Daikatana*. John Carmack hizo lo que quería hacer: primero con *Quake III: Arena*, un shooter multijugador muy adelantado a su tiempo, luego con *Quake III: Team Arena* y, pasado el tiempo, 2008, con *Quake Live* – una versión modificada y puramente multijugador de *Quake III*. Los fans de los juegos multijugador online pueden dar las gracias de que despidieran a Romero de cara a que id decidiera seguir por esta dirección.

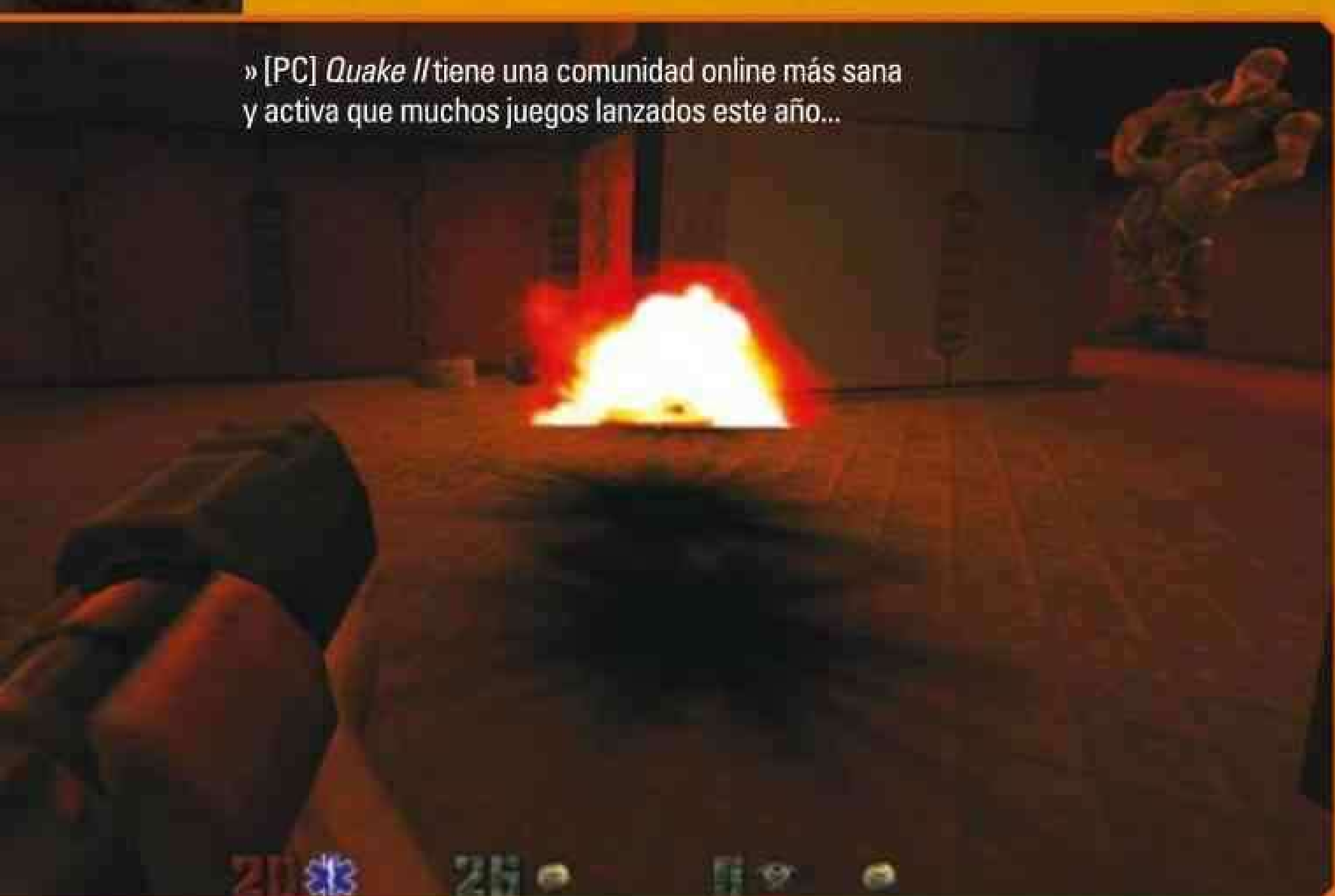
Eso sí, si hubieras dicho tal cosa allá por 1999, para cuando se lanzó *Quake III*, lo más probable es que todo un foro completo de Internet se hubiera reído en tu cara. La gente tiende a querer más de lo mismo, pero *Quake III* no era precisamente eso. Aunque se podía jugar con un jugador, con bots patrullando por una arena para pelear contigo, no era un modo campaña tradicional, sino más bien un entrenamiento offline antes de saltar al online.

Como juego, *Quake III* era rápido y fluido, una versión desnuda de las ideas básicas que todo buen shooter online debe tener, a lo que se suman muchos y muy buenos mapas. Su planteamiento se entendía rápidamente, pero costaba mucho tiempo dominarlo. Los extensivos tests antes del lanzamiento ayudaron a equilibrarlo y hubo muchas actualizaciones tras su lanzamiento. Aunque esto depende de muchas opiniones, siempre se dice que *Quake III: Arena* está en el podio de los mejores shooters multijugador de la historia, incluso si Adrian nos asegura que es el que menos le gusta, porque redujo mucho su base de seguidores. "No me gustó demasiado trabajar en *Quake III*. Y creo que todo el mundo se sentía un poquito así en su momento."

Sin embargo, parte de esta opinión tiene que ver con lo centrado que estaba el equipo de id por aquel entonces. Con el desastre de lanzamiento del *Quake* original ya a sus espaldas, los proyectos progresaban a mejor ritmo. "El plan siempre fue un multijugador", comenta Graeme. "Queríamos un juego solo multijugador que estuviera muy equilibrado y funcionara en módems. Cuando ▶



» [PC] Los bots de *Quake III* eran duros de pelar, aunque ni dios jugaba offline, claro.



» [PC] *Quake II* tiene una comunidad online más sana y activa que muchos juegos lanzados este año...

LOS FANS COMENTAN

Quake II es mi favorito. Fue un genial regalo de Navidades que me dio unas grandes vacaciones. Lo jugué de principio a fin y flipé con cada minuto. Los gráficos 3dfx eran fabulosos.

SLACEY1070



» [PS2] *Quake III* la pifió en PS2 porque jugar online era imposible, aunque el multijugador local podía ser bastante divertido.

La saga Quake es prolífica en mods. Hemos seleccionado los más importantes para vosotros

CHAOS DEATHMATCH

■ Este mod retocaba la fórmula de *Quake II* a tope y añadía armas como ballestas y ofrecía nuevos mapas y características, como poder fingir tu propia muerte o lanzarte cual kamikaze a la batalla. Y el nombre le viene que ni pintado, pues *Chaos* se hizo con un nicho en la escena mod de *Quake II* gracias a sus muchas opciones de personalización: los usuarios crearon varios modos de juego y nunca estaba muy claro qué te ibas a encontrar cuando te conectaras a un servidor. Además de ballestas.



ROCKET ARENA

■ Posiblemente, el único mod que se ha lanzado para todos los *Quake* de la saga. *Rocket Arena* se ha ganado su estatus como uno de los mejores mods por su persistencia. Y por su sencillez: todo los jugadores empiezan con los mismos recursos en mapas sin armas ni objetos. El último que quede en pie, gana. Esto significa que nada de campear puntos de reaparición ni atacar de lejos con la rail ni de recuperar vida. Fue tan popular que uno de sus modos – Clan Arena – se incluyó oficialmente en *Quake Live*.



WARSOW

■ Se lanzó en 2012 tras media década de desarrollo, pero no pienses que es un mod anticuado por ello. Funciona sobre una versión muy modificada del *Quake II* engine, algo que parece imposible dado lo bien que se ve y cómo funciona *Warsow*. Enfatizaba el movimiento por encima de los disparos y había muchos saltos con trucos, necesidad de esquivar y otros retos para dedos rápidos. *Warsow* se puede bajar gratis de GOG, y hay una versión de Steam en ciernes, y de verdad os prometemos que merece la pena.



CHALLENGE PROMODE ARENA

■ Que un mod sea ascendido a algo oficial siempre es motivo para estar orgulloso, pero cuando tu mod se convierte en lo estándar a nivel competitivo, en el competitivo de *Quake III*, ni más ni menos, sabes que has hecho algo grande. *CPMA* tiene físicas alteradas, permite control en el aire, equilibra las armas, cambia las técnicas de salto, permite personalizar la interfaz y la lista sigue... Normal que terminera por convertirse en un complemento básico del juego.



TREMULOUS

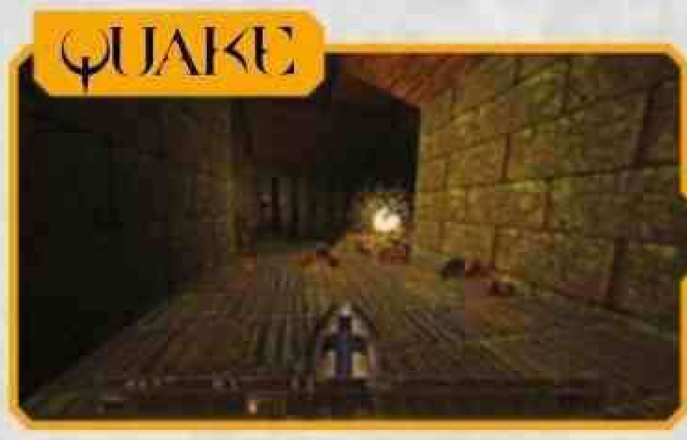
■ Estamos ante un mod ambicioso, sangriento, divertidísimo y todavía en desarrollo de *Quake III*. *Tremulous* mezcla los elementos de FPS con otros de estrategia en tiempo real y enfrenta a humanos y aliens. Construir bases y defenderlas es lo mínimo que hace cada bando, si bien los humanos son más de armas y los aliens más dados a usar su agilidad, a atacar a cortas distancias y a evolucionar en criaturas más fuertes tras matar. Hay ideas de *Tremulous* en juegos como *Evolve* o el nuevo *Doom* de 2016.



MOMENTAZOS DE QUAKE

Las diez instantáneas que perdurarán para siempre en nuestra memoria…

QUAKE







CONSEGUIR EL LANZAGRANADAS

■ El juego no tarda mucho en darte tu primera dosis de explosivos. Sus proyectiles lanzados en arco y que rebotaban en muros permitían un montón de estrategias estupendas.

REVENTAR AL PRIMER JEFE FINAL

■ Darte cuenta de que disparar al jefe no le hacía daño era algo que impresionaba la primera vez. Mezclar un puzle con un poquito de destrucción y de gore hacía que recordaras este jefe toda tu vida.

QUAD DAMAGE

■ *Doom* tenía el Berserk y *Quake*, el Quad Damage. ¿Cuál prefieres? El potenciador de *Quake* multiplicaba por 4 el daño básico de cada arma, lo que se manifestaba en auténticos festivales de vísceras al ritmo de un sonido francamente icónico.

QUAKE II







UN NUEVO AMIGUITO

■ Justo cuando creías que ya te habías hecho a la idea de todo, *Quake II* lanza una bomba. O un láser. Bueno, la Rail Gun. Y es alucinante: un arma tan potente y versátil que no sabes cómo habías podido vivir hasta entonces sin ella.

¿ESTE QUAKE TIENE UNA HISTORIA?

■ Esta secuela se centraba un poco más en la historia. Cuando veías escenas de tus compañeros marines siendo brutalmente machacados por los Strogg, a veces hasta sentías alguna cosa.

HASTA NUNCA, MAKRON

■ *Quake II* tiene un jefe final que es un chiste, pero es una forma satisfactoria de acabar el juego. Tras acabar con el señor de los Strogg y ver cómo sufre en agonía partido en dos, sabes que tu misión ha acabado como debía hacerlo.

QUAKE III





¡ESTOY VOLANDO!

■ No tardas mucho en darte cuenta de que *Quake III* tiene muchos trampolines, pero no todo el mundo se adapta igual de bien al combate aéreo. Aprender a apuntar en medio del aire y a caer sobre el enemigo es la clave del éxito en este multijugador.

JUGAR ONLINE, PASADOS LOS AÑOS

■ Una muestra más de la calidad de *Quake III* y lo mucho que se anticipó es que a día de hoy todavía puedes conectarte y encontrar una partida sin problema, en segundos. Eso sí, ahora mismo no es terreno para neófitos…

QUAKE 4





LA SEGURIDAD SOCIAL DE LOS STROGG

■ *Quake 4* no tiene muchos momentos memorables, a excepción de esa vez que vives primera persona una cadena de producción que convierte seres humanos en Strogg mediante amputaciones, inyecciones y otras cosas horribles…

¿PERO QUÉ CLASE DE FINAL ES ESTE?

■ Acabado *Quake 4*, acabado está. No hay razón para ver la escena final de machitos diciendo bobadas. No es un mal juego, pero no es un juego a la altura de su nombre. Acabarlo, en cierto modo, es un alivio más que otra cosa.

▶ me uní a id, ese era el mantra y a eso nos adherimos. Solo tenías que pasarte por la oficina a eso de las 10 de la noche y vernos jugarlo para saber que nos encantaba. Discutíamos mucho sobre los números y la dispersión de los cartuchos de escopeta. Adorábamos el juego."

Todd está de acuerdo, aunque admite que había cierto conflicto interno, una vez más, porque esto era algo que no se había hecho antes con las saga. "*Quake III* era otra batalla interna y luchábamos por el derecho a llamarlo '*Quake*', a pesar de no tener nada que ver con la historia de los otros dos y todo… Pero *Quake III: Arena* es el juego al que más horas he echado en mi vida. Tourney 6 CTF (el mapa de Xaero) es mi favorito. Solíamos jugar a capturar la bandera 2vs2 por el título de Master Of The Universe (MOTU) cada viernes. Tim Willits hizo ese mapa un día por una apuesta conmigo: le aposté que no podía hacer en una hora un buen mapa.¡Vaya forma de perder la mía!"

Aunque la oficina estaba muy animada, la recepción por parte del público de *Quake III* había sido regulera. Al menos, lo fue hasta que *Q3Test1* – la primera versión beta del juego – se lanzó en 1999, a la cual sucedió rápidamente *Q3Test2*. "La gente todavía juega aquellas versiones a día de hoy", dice Graeme, que también explica cómo id se dio cuenta de que había iniciado una pequeña revolución del juego online. Otra vez. "John y yo nos paseábamos por la QuakeCon mirando a la gente jugar y creo



» [PC] El multijugador online de *Quake III* sigue activo y sigue petado de gente matándose con la rail gun.

LOS FANS COMENTAN

Quake III me introdujo a los multis online a través del carísimo modem de 33K de la Dreamcast

SSCOTT



» [PC] No tardas demasiado en darte cuenta lo diferente que es *Quake 4* a sus geniales predecesores. Si hasta tienes soldados que te acompañan…



» [PC] Muchos se quejaron de que *Quake 4* era *Doom 3* con otras texturas. Sigh, ojalá…



» [PC] Algunos enemigos de *Quake 4* tenían su interés, y los jefes te ponían firme en la silla en un momento.

que vimos cómo algo había cambiado en el mundo. No sabíamos que el multijugador competitivo se iba a convertir en algo tan fuerte, pero en retrospectiva, *Quake III* estuvo ahí para dar inicio a los eSports."

Tras dos grandes juegos que reescribían lo que un FPS debía ser, la presión llegaba a id Software de todas partes: la prensa, los fans, los jugadores casuales que habían oído hablar de sus juegos… Pero la presión real venía de dentro de la compañía. "Nos exigíamos tanto a nosotros mismos como nos exigían los demás," dice Graeme. "Queríamos que el juego fuera fantástico para todo el mundo. No teníamos los mismos foros de Internet que hoy, así que no había Reddit para leer sobre él. Estaban los comentarios de Planet Quake y Blues News, que eran las referencias más directas, y prácticamente las únicas que nos llegaban."

Todd da la razón a Graeme. "La mayor presión fue la que generamos nosotros mismos. Dábamos por hecho que íbamos a incendiar el mundo del videojuego con cada lanzamiento de la saga *Quake*, y conseguimos hacerlo con cada uno de ellos hasta el momento. Los cambios que produjimos fueron una auténtica locura, pero la actitud de John Carmack seguía siendo que la historia no era tan importante. El resto del equipo no siempre estaba de acuerdo, pero el éxito de *Quake III: Arena* le dio toda la razón del mundo."

¿Fue todo perfecto? Para nada: muchos no asumieron que esto era exclusivamente un multijugador online, y en un mundo donde los módems de 56k aún eran la norma en la mayoría de hogares, era algo comprensible. Romero puede que vea *Quake III* como un "deathmatch-arena shooter muy bien hecho", pero el público generalista no estaba preparado. ¿Hizo esto que *Quake III* fuera un fracaso? Para nada.

"Estoy seguro de que el juego más rentable para id fue *Quake III*", expone Todd. "Puedo escuchar los abucheos de Internet de la gente que lea esto, pero en parte se debía a que fue el primer juego que utilizaba un sistema de claves para evitar la piratería. Pero más importante que las CD Keys, para mí (y creo que también para muchos otros), *Quake III* sigue siendo un FPS de habilidad. Nada lo supera hoy. Veo muchos elementos de *Quake III* en los más recientes juegos de la saga *Call Of Duty*. *Quake Live* sigue atrayendo audiencia. La diversión no se ha perdido… Puede que bombardear al enemigo sea divertido, pero no hay nada como un frag de *Quake III*, que sabes que lo has conseguido por pura maña y sabe a gloria."

> "Estoy seguro de que el juego más rentable para id fue Quake III"
> Todd Hollenshead

Entonces, hacia 2005, algo diferente ocurrió, pero no diferente en la manera en la que los fans de *Quake* querían. Se trataba de *Quake 4*, que iba a ser publicado por la ya inmensa Activision y desarrollado por las capaces manos de Raven. Esto no impidió que fuera una oportunidad perdida y el único juego de toda la saga *Quake* al que los años le han sentado mal.

"*Quake 4* fue una meada fuera del tiesto," dice Romero. "*Doom* y *Quake* se mezclaron malamente y en *Quake 4* no sabes a cuál de los dos estás jugando.

"Había cosas biomecánicas que eran más propias de *Doom*. Era oscuro al estilo de *Doom 3*. No se sentía como un *Quake*. También es verdad que ningún *Quake* tras el primero lo hacía, pues el original era H.P. Lovecraft con dimensiones paralelas. Ese era el pilar que mantenía *Quake* unido."



Quake 4 volvió a la historia de *Quake II*, recuperando parte de la ficción de ese conflicto entre humanos y Strogg. Y lo hizo con un montón de exposición y de diálogos que no se podían omitir. Al menos, nos dieron la escena de la 'stroggificación', que detallamos en el recuadro de los mejores momentos de la saga. ¿Pero a parte de eso? No era muy buen juego. Cada uno puede tener su opinión al respecto, obvio, pero era un shooter consolero más que se lanzó al principio de la vida de Xbox 360 con el objetivo de ampliar el mercado para Activision, algo que la compañía logró en 2007 con *Call Of Duty 4*. No hay nada realmente malo tras la idea de *Quake 4*, al margen de ser demasiado parecido a *Doom 3* o que Raven es un estudio con buenos juegos en el pasado. Pero *Quake 4* es aburrido, poco memorable y un juego dentro de la saga del que nadie quiere hablar, ni negativamente.

Desde *Quake 4*, no ha habido mucho de qué hablar sobre el próximo título de la saga. *Enemy Territory: Quake Wars* apareció en 2007, y fue un excelente shooter online desarrollado por Splash Damage. ¿Pero qué pasa con la saga principal? Ni un susurro. id ha estado ocupada con el último *Doom* y ha perdido una vez más a una figura clave y al último fundador que estaba dentro de la empresa, John Carmack, que se fue a Oculus en 2013 para trabajar en realidad virtual.

Las cosas han cambiado mucho durante los últimos 20 años desde el lanzamiento de *Quake* en 1996. Ahora es cuando deberíamos decir que el panorama actual es irreconocible en comparación con aquellos años, pero en el caso de *Quake* eso tampoco es del todo cierto: al fin y al cabo, este es el juego que hizo que existiera un panorama, para empezar. Incluso si *Quake* no fue el primero en llegar a la fiesta, fue el que partió la pana en la pista cada vez que salía a bailar.

Aunque mucha gente siga negando lo evidente, nosotros lo tenemos claro: *Quake*, como saga, ha definido cómo jugamos hoy. Hay otros juegos importantes, pero *Quake*, *Quake II* y *Quake III* cambiaron tantas cosas que cuesta enumerarlas. "Por un instante en el tiempo, tuvimos el enfoque, el impulso y el deseo para cambiar el mundo," dice Graeme. "Y lo hicimos." ★





LA HISTORIA DE SEGA



Grítalo bien fuerte: Sega ha sido una de las empresas más influyentes de la industria. Pero, como muestra David Crookes, ha tenido sus altibajos…

En los años inmediatamente posteriores a la derrota de Japón en la II Guerra Mundial, el general Douglas MacArthur planteó una serie de reformas políticas, económicas, militares y sociales durante la ocupación estadounidense del antiguo imperio. El país aún se estaba recuperando de la devastación de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki, pero durante la reconstrucción nació cierto sentido de la oportunidad.

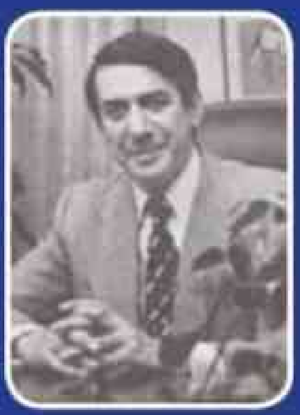
David Rosen, un oficial de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos, supo ver el potencial del país durante su estancia en Japón en la Guerra de Corea. Se dio cuenta de cómo los artistas japoneses producían impresionantes retratos basados en fotografías y, cuando volvió a su país, montó un negocio enviando imágenes americanas a través del Pacífico. Cuando regresó a Japón vio que existía una demanda de fotos de carnet e hizo negocio importando cabinas de fotomatón con gran éxito.

No era el único hombre de negocios norteamericano activo en Japón. En 1945, Irving Bromberg y su hijo, Marty Bromley, crearon una compañía llamada Service Games en Estados Unidos que distribuía máquinas recreativas a bases militares de su país. En 1951, por un cambio en las leyes, se encontraron con un excedente de máquinas sin usar, y Marty comenzó a enviarlas a Japón (más adelante también enviarían a Reino Unido, empezando por el bandido manco de *Sega Bell*).

Rosen también quería enviar recreativas de EE.UU. a Japón. Pasó un año negociando con las autoridades japonesas antes de que le permitieran importar un total de máquinas valoradas en 100.000 dólares. Solían ser de disparos, como *Shoot The Bear*.

Rosen Enterprises y Service Games crecían rápido y pudieron abrir salas de recreativos y boleras. Pero como la competencia crecía y Service Games estaba siendo ▶

LOS JEFAZOS DE SEGA



David Rosen
El fundador de Rosen Enterprises fundió su compañía con Service Games en 1965, convirtiéndose en CEO de lo que se conoció como Sega Enterprises. Permaneció en la compañía asumiendo distintos cargos hasta 1996.



Masami Ishikawa
Ishikawa se unió a la división de recreativas de Sega en 1979 y dirigió la división de R&D del departamento de consolas domésticas, Away 27. Produjo la SG-1000, la Master System y la Mega Drive antes de volver a las recreativas.



Hayao Nakayama
Productor ejecutivo de una buena cantidad de juegos de Sonic y CEO de Sega entre 1984 y 1999. Firme creyente en la necesidad de Sega de tener su propia plataforma de juegos.



Michael Katz
Veterano de Lever Brothers, Mattel, Coleco, Epyx y Atari, Michael Katz fue nombrado presidente de Sega Of America en 1989, un mes después del lanzamiento de Mega Drive, y permaneció ahí un par de años.



Tom Kalinske
Conocido como el hombre que convirtió a Sega en millonaria, este antiguo CEO de Mattel y Matchbox fue el innovador presidente de Sega Of America entre 1990 y 1996. Criticó los ataques en los anuncios a Nintendo.



Yuji Naka
Después de *Girl's Garden* para SG-1000 pasó a programar *Sonic The Hedgehog* para Mega Drive. Se convirtió en productor en Sega Enterprises en Japón, trabajando en juegos de Saturn y Dreamcast.



Yu Suzuki
Durante mucho tiempo fue jefe de la famosísima división de desarrollo AM2 y dirigió muchos de los grandes éxitos de Sega, como *Hang-On*, *Space Harrier*, *Virtua Racing* o *Shenmue*, siempre abanderando grandes avances técnicos.



Hidekazu Yukawa
Conocido como 'Mr. Sega', Yukawa fue el popular Consejero Director General de Sega durante la era Dreamcast. También apareció en numerosos y muy extravagantes anuncios en Japón, e hizo abundantes cameos en juegos.

estrechamente vigilada por las autoridades japonesas y estadounidenses, decidieron unir fuerzas. Sega Enterprises nació en 1965 y Rosen fue su presidente.

PERISCOPE Y MÁS ALLÁ

El primer juego original de Sega, *Periscope*, fue desarrollado en 1966 y una partida costaba 30 yenes o 25 céntimos. La máquina medía unos tres metros de fondo y algo más de metro y medio de ancho, con un controlador en forma de periscopio, barcos recortados en cartón que se movían horizontalmente y luces que representaban los torpedos del jugador según se dirigían al objetivo. También fue el primer juego que Sega exportó desde Japón en vez de importarlo, y funcionó tan bien que Gulf And Western lo compró en 1969.

David Rosen permaneció al frente de la compañía y Sega decidió introducirse en el entonces floreciente mercado del videojuego. Publicó el laberinto monocromo de Gremlin Industries *Blockade* en 1976 antes de converger con Gremlin tres años más tarde. Juegos muy populares como el innovador juego de laberintos y coches come-puntos *Head On* de 1979 fueron creados bajo el sello Gremlin/Sega o Sega/Gremlin. Títulos posteriores, como *Turbo* en 1981 y *Zaxxon* en 1982, pusieron a Sega de moda.

Sega también se adentró en el mundo de las consolas domésticas con la SG-1000 (16 colores, 8 bits, basada en el procesador Zilog Z80 el 15 de julio de 1983, lanzada el mismo día que la Famicom), y con la posibilidad de convertirse en un ordenador (el SC-3000) añadiéndole un teclado y hardware de expansión. Pero las flojas ventas y gastos en las recreativas preocupaban a Rosen. Intentó convencer, en vano, a los fabricantes y distribuidores de que vendieran kits de conversión en vez de muebles de recreativa completos. La industria se enfrentó a su fatídico crash y Gulf And Western abandonó.

» Sega tuvo grandes éxitos con sus recreativas de los ochenta, una herencia que permanece hoy.



En 1984, las propiedades norteamericanas de Sega fueron vendidas a Bally/Midway. A Rosen se le ofreció la división japonesa por 38 millones de dólares, dejando a Rosen y a Hayao Nakayama (que dirigía una compañía de distribución adquirida por Sega en 1979) la tarea de buscar respaldo financiero. Nakayama se convirtió así en CEO de la 'nueva' Sega mientras Rosen trabajaba desde Los Angeles.

RECREATIVAS Y CONSOLAS

En 1984 la SG-1000 se dejó de fabricar en favor de la SG-1000 II, que incluía mandos separables de la consola y la posibilidad de reproducir juegos de Sega Card. A pesar de mantenerse solo quince meses en el mercado, preparó el terreno para lo que vendría en años venideros. Entre los éxitos, un joven diseñador llamado Yuji Naka creó un juego llamado *Girl's Garden* junto a Hiroshi Kawaguchi, mientras que Yu Suzuki desarrollaba el juego de boxeo en 2D *Champion Boxing* y el revolucionario *Hang-On* para recreativas, cuyo mueble imitaba la forma de una moto en la que sentarse para controlar el juego.

Los salones recreativos eran el lugar donde la compañía continuaba dejando su marca. La llegada de las placas System 1 y System 2 dio lugar a la producción de títulos como *Flicky*, *Pitfall II: Lost Caverns* y *Wonder Boy*. La placa System 16 alumbró cuarenta juegazos como *Shinobi*, *Altered Beast* o *Golden Axe*. Y Sega no estaba dispuesta a rendirse en el mercado doméstico. Lanzó la SG-1000 Mark III en Japón en octubre de 1985. Y la renombró un año después como Master System al





“Los fans de la Master System eran muy ruidosos, porque no estaba de moda y tenían que defenderla”
Al Nilsen



distribuirla en Estados Unidos y Europa.

La nueva consola tenía dos ranuras (una para los cartuchos y otra para juegos almacenados en tarjetas de 256k) y su catálogo poseía multitud de juegos originales y conversiones de arcade. Un pack incluía una pistola de luz, pads y un cartucho con *Hang-On* y *Safari Hunt*. También hubo innovaciones: en 1987 Sega lanzó gafas 3D de cristal líquido que se enchufaban al puerto de tarjetas y que funcionaban con un efecto de ocultación alternativo y muy rápido de las lentes derecha e izquierda. Fue un fracaso pero se adelantó a su tiempo.

Según pasaron los años, a juegos como *OutRun* -basado en el exitazo de las recreativas de 1986- se sumaron otros como *Choplifter*, *Space Harrier* y *Alex Kidd In Miracle World*, siendo el último la respuesta de Sega a la mascota de Nintendo, Mario. Muchos juegos de Sega fueron también portados a microordenadores gracias a acuerdos con U.S. Gold, Activision y Elite Systems. Sin embargo, en el mercado de las consolas no tenía tanta suerte: Nintendo obligaba a casi todos los desarrolladores third-party a dedicarse en exclusiva para NES, lo que implicaba dar la espalda a la Master System.

Solo en partes de Europa hasta cierto punto, y en Brasil (donde la máquina disfrutó de un éxito que permanece hoy) consiguió Sega frenar a Nintendo. En todos los demás sitios, Nintendo disfrutaba de hasta un abrumador 90% de cuota de mercado. Pero Sega tenía motivos para no perder la sonrisa. Al Nilsen, director de marketing de Sega Of America, afirma que los compradores de Master System eran tremendamente leales. “Eran muy ruidosos porque no estaba de moda y había que defenderla,” nos cuenta. “Era interesante ir a un grupo de testeo de gente que tuviera NES y Master System. Sin que hablaran de las consolas, era posible determinar quién tenía cada cual.”

En una apuesta por hacer que las cosas dieran un giro, Sega llegó a un trato para la distribución en EE.UU de Master System con Tonka, con la intención de revigorizar el papel de la consola en América. No lo consiguió. Entonces se centró en Europa, de donde venía el grueso de sus beneficios gracias a la mayor apertura del mercado por la presencia tradicional de ordenadores domésticos. Eventualmente decidieron zambullirse de nuevo en el mercado con una nueva consola... pero no sin antes tantear primero otras opciones. “David Rosen había venido a verme cuando yo estaba en Atari en 1988,” nos cuenta el entonces presidente de la división de videojuegos de Atari Michael Katz. “Yo lo conocía por mis días en Mattel y Coleco, y me dijo que Sega prefería no introducir otra consola en los Estados Unidos y que se centrarían solo en el software. Me preguntó si Atari estaría interesada en licenciar una nueva consola en la que estaban trabajando. Me encantó la idea porque suponía la primera consola de 16 bits de Atari. Jack Tramiel [que había comprado la división de consumo de Atari a Warner Communications en 1984] dijo en principio que sí. Pero por falta de entendimiento económico se rompieron las negociaciones. A Jack le daban igual los juegos.” Sega decidió que lanzaría ella misma la consola, que sería conocida como Mega Drive.

AÑOS DE GLORIA

Por razones legales, la consola tenía que ser renombrada en Estados Unidos. Se prepararon distintas opciones, una de ellas llamada Cyclone, “y otra con un zorro en la caja,” dice. Pero fue la idea original de Atari para denominar la consola, Genesis, la que acabó triunfando como ▶

» Una pequeña colección de juegos de Sega, cada uno un genuino clásico.





» [Master System] *Hang-On* fue una conversión fiel, aunque no incluía una motocicleta.



QUE SE SEPA

- **El nombre Sega viene de Service Games (la compañía resultante de la fusión con Rosen Enterprises en 1965 para formar Sega Enterprises).**
- Comenzó haciendo sus propias recreativas a finales de los sesenta: juegos electromecánicos como *Periscope* (diseñado por David Rosen), *Duck Hunt*, *Grand Prix* y *Missile*.
- **El mueble *Killer Shark* de 1972 apareció en la película de 1975 *Tiburón*.**
- Hasta el lanzamiento de la plataforma System 1 en 1983, Sega experimentó con distintos sistemas, incluyendo LaserDiscs.
- **La primera consola de Sega, la SG-1000, debutó con la versión doméstica de *Flicky*. Llegó a 69 lanzamientos.**
- Se vendieron más Master Systems en Brasil que en cualquier otro lugar del mundo. Aún vende 150.000 al año.
- **Nintendo rescindió sus exigencias de exclusividad en 1990, permitiendo a muchos desarrolladores third-party programar para Sega.**
- La Mega Drive japonesa permitía la conexión online en algunos juegos.
- **Sega Of Europe se fundó en 1991.**
- Sega Of America tenía un staff de 35 personas en 1989 y ventas de 813 millones de dólares. En 1993 llegaba a 700 personas de staff y 3.600 millones en ventas brutas.
- **En 1993, poseía el 45% del mercado USA. Nintendo, el 44%**
- Desarrolló un casco de realidad virtual para recreativos. Las versiones de Mega Drive y Dreamcast se cancelaron.
- **Sega quería ser más grande que Disney y tener parques temáticos.**
- Antes de lanzar la PlayStation, Sony (toreada por Nintendo) intentó hacer negocios con Sega, pero los directivos vetaron el acercamiento.
- **Cuando se dejó de fabricar Dreamcast, supuso el alto de 18 años de producción de hardware doméstico.**

Ventas
■ **La compañía esquivó un intento de compra del futuro presidente de Sega Hayao Nakayama en 1979.**

SG-1000
■ El lanzamiento de la SG-1000 en Japón sentó las bases para el asalto doméstico de Sega.

Arcades
■ **Sega invirtió grandes cantidades de dinero en desarrollo de juegos y tecnología, y creó multitud de franquicias.**

Deportes
■ Sega decidió centrar su catálogo en deportes y juegos apoyados por famosos, ganándose un aire de gamberros y exclusivos.

Sonic
■ La sustitución de *Altered Beast* por *Sonic The Hedgehog* en el pack de Mega Drive.

Precio
■ **La bajada de precio de Mega Drive en EE.UU. de 189$ a 149$, disparando las ventas.**

Competitividad
■ Arrasando con publicidad agresiva y reconocible, y poniendo de los nervios a los directivos de Nintendo con referencias directas.

EA
■ **Planteando un acuerdo con Electronic Arts en Mega Drive, pese a tener que ceder ante la compañía en el trato.**

BUENA IDEA

MALA IDEA

Tonka
■ **Permitir a Tonka que se encargara de la distribución de Master System en EE.UU. cuando no tenían experiencia en juegos.**

32X
■ La creación de la 32X, cuando todo el mundo sabía que la Saturn estaba de camino.

Mega-CD
■ **Empezar la distribución de este add-on para Mega Drive sin un buen juego que lo acompañara.**

Dreamcast
■ La incapacidad de competir con el universal DVD de PlayStation 2 al emperrarse en un formato propietario: el GD-ROM.

Sony
■ Rechazar la propuesta de Sony de colaborar en una máquina con CD: 'La decisión más estúpida de la historia de la industria", dice Tom Kalinske.

Saturn
■ **Acelerar el lanzamiento de Saturn con solo seis juegos de catálogo y pocas unidades.**

Saturación
■ Lanzar Mega Drive, add-ons, Game Gear, Master System, Nomad, TeraDrive y Saturn a la vez fue demasiado.

Nomad
■ **Lanzar la portátil Nomad basada en la MD... cuando esta tenía ya seis años de recorrido.**



13%
MEGA DRIVE (SEIS BOTONES)

▶ nombre estadounidense para Mega Drive. Dejando aparte esos problemas, lo que había dentro era lo que importaba: un chip procesador Motorola 68000 de 16 bits que doblaba la velocidad del MOS Technologies 6502 de la NES, más la posibilidad de mostrar 64 colores en pantalla a partir de una paleta de 512, más un procesador de sonido aparte.

Antes de que la nueva consola pudiera disfrutar de su éxito, había que considerar otro competidor: la TurboGrafx-16 de NEC. "Sabíamos que si no sacábamos a NEC del mercado no podríamos tener beneficios en 1990 y 1991," recuerda Nilsen. "Recuerdo que un vendedor me dijo, 'NEC tiene unos vídeos alucinantes, se os va a comer vivos, vais a caer en picado y voy a devolver todas vuestras consolas antes del 26 de diciembre'."

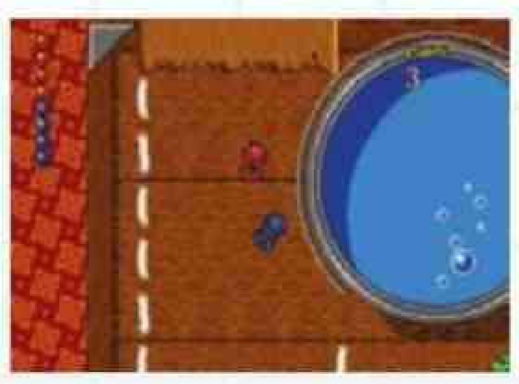
Poco después, Rosen volvió a acercarse a Katz, que había dejado Atari, para ofrecerle el puesto de presidente de Sega Of America. Katz se enfrentaba a un gran desafío: construir potentes divisiones de desarrollo, marketing y ventas. "Pero siempre me ha gustado el lanzamiento de nuevos productos y lo vi como una oportunidad," nos cuenta. "Lo único de lo que carecía era de un catálogo de juegos potentes."

En aquel momento, lo que tenía más éxito eran las conversiones de recreativas. "Pero Nintendo tenía relaciones muy estrechas con compañías japonesas como Namco y Konami," recuerda Katz. "Aquello había jugado en contra de Atari y Mattel y nos enfrentábamos a un problema similar en Sega. Se me ocurrió la idea de recurrir a personalidades del deporte y el entretenimiento con exclusivas."

Una compañía que estaba empezando a destacar, gracias a sus juegos de deportes, era Electronic Arts, pero su fundador, Trip Hawkins, no estaba de acuerdo en cómo los fabricantes de consolas trataban a los desarrolladores. "Ya te imaginas cómo nos sentó que Nintendo nos dijera 'Aquí está el trato: dadnos un tercio de vuestros ingresos, máximo de cinco juegos al año, aprobación previa y déjanos poner los juegos, fabricados por nosotros, en un barco que tardará un mes en llegar a tu país'" nos cuenta Hawkins. "Era, por encima de todo, disruptivo."

Como resultado de todas esas









» [Mega Drive] La serie *Golden Axe* fue muy popular en Mega Drive, y la consola recibió dos secuelas exclusivas.





restricciones, EA no haría juegos para NES, aunque Hawkings era consciente de que el mercado se estaba orientando hacia las consolas. "Oí que Sega estaba preparando una consola de 16 bits," recuerda. "Y pensé, '¿Cómo podemos ayudar a Sega, pero mantener nuestra libertad?'" Su plan era comprar una Mega Drive cuando saliera en Japón en 1988 y hacer ingeniería inversa. "No sabíamos si Sega tenía patentes como Nintendo, pero sabíamos que saldría al mercado bastante pronto," dice Hawkins. "Cuando la conseguimos, la pusimos en una habitación vacía sin herramientas ni información e intentamos entenderla. La ingeniería inversa es un lugar muy oscuro, solitario y desesperado, y mis mayores héroes en la industria del videojuego son los hombres que entraron en aquella habitación. Tardamos varios meses en conseguirlo, pero la destripamos."

Sega no sabía que EA estaba haciendo aquello. Habían intentado convencer a Hawkins de que hicieran juegos para Mega Drive, pero siempre se topaban con los problemas del modelo de negocio. "Volvían una y otra vez," dice. "Pero yo los mantenía en una especie de limbo." Quería estudiar la versión norteamericana en agosto de 1989 para asegurarse de que era igual que la japonesa, pero en junio rompió su silencio. "Me di cuenta de que era el momento de decirle a Sega lo que estábamos haciendo y ver si podíamos ser socios," dice. "Les dije que odiaba el draconiano modelo de negocio pero que me gustaba la máquina, e incluso les amenacé, 'No necesito vuestra propiedad



EL MEJOR MANDO

SEGA SATURN (VERSIÓN JAPONESA)

Hubo dos versiones del mando de Sega Saturn, la mejor de ella la que llegó en 1994 a Japón. Ligero pero sólido, era una evolución del de seis botones de Mega Drive, de aspecto muy similar aunque con la adición de un par de botones frontales. La cruceta estaba a la izquierda, había un botón de Start enmedio y los seis botones estaban a la derecha: A, B, C en la parte inferior y por encima y algo más pequeños, X, Y y Z. Para adaptarse a las manos de los jugadores occidentales se hicieron versiones mas grandes, pero fue menos popular.

intelectual. He hecho ingeniería reversa y vamos a salir aunque sea sin licencia.' Lucharíamos con ellos durante años. Soplaron y soplaron e intentaron derribar nuestra casa." Al final se llegó a un acuerdo: Hawkins quería lanzar veinte juegos el primer año. "Les estalló la cabeza," ríe. Y quería dos millones de dólares por la licencia. Fue una apuesta arriesgada pero ganó.

"Me di cuenta de que tenía una ventaja de tres años sobre otros desarrolladores y eso nos podría beneficiar en determinados mercados como el deporte," dice Hawkins. "*John Madden Football* llevaba un par de años en las tiendas, y Mega Drive tenía dos mandos y la potencia suficiente como para proporcionar una buena experiencia deportiva." A EA le vino ideal la aparición de Mediagenic, que quería producir un juego sobre el quarterback Joe Montana, que había firmado un contrato de 1'7 millones de dólares y cinco años con Sega. Katz encargó a Hawkins *Joe Montana Football.* "Teníamos que desarrollar un catálogo que abarcara cuatro o cinco géneros," dice Katz. Las cosas empezaban a encajar.

La Mega Drive fue lanzada por 189 dólares en 1989 en EE.UU. y un año después en Europa. El catálogo inicial estaba compuesto por *Altered Beast*, que iba incluido con la consola, además de *Ghouls 'N Ghosts, Super Thunder Blade, Tommy Lasorda Baseball, Alex Kidd In The Enchanted Castle* y *Space Harrier II.* Más tarde llegaron *Ghostbusters, Michael Jackson's Moonwalker, Rambo III, Pat Riley Basketball* o *Buster Douglas Knockout Boxing.* El último formó parte de la campaña "Genesis Does What Nintendon't", muy controvertida en su día. "Era una estrategia competitiva," dice Katz. "Teníamos la potencia de un sistema de 16 bits (mejores gráficos, sonido y acción), y también teníamos a famosos y buenos juegos de deportes. Fue un grito de guerra de gran éxito." En los primeros seis meses se vendieron 500.000 consolas. Pero Nakayama tenía un objetivo concreto ('Hyakamundai' o un millón en ventas), y estaba lejos de conseguirse.

Nakayama fichó a Tom Kalinske, de Mattel, que acabaría siendo presidente. "No entendían que no se trataba solo de chasquear los dedos cuando tienes una nueva consola con un catálogo escaso y debes competir con una compañía que tiene el 90% del mercado,"









dice Katz. Después de un breve periodo de observación, Kalinske llegó a una conclusión. "Reduje el precio a 149 dólares y quité *Altered Beast* del pack de la consola para que pudiéramos llegar a la América profunda, donde el juego sonaba al demonio," dice. Era el momento de la llegada de una criatura azul y ultraveloz.

"Cuando vi por primera vez al bicho azul con pinchos en Japón me dije, 'lo tenemos.' Sabía que podíamos enfrentarnos a Mario con aquello," dice Nilsen. *Sonic The Hedgehog* fue parte esencial del nuevo pack de la consola y había sido desarrollado por un talentoso equipo en Japón. "Los jefes del proyecto eran Yuji Naka, programador y director, el diseñador Hirokazu Yasuhara, el grafista Kunitake Aoki y el músico Howard Drossin, y hubo mucho apoyo al equipo," dice Roger Hector, antiguo vicepresidente del Sega Technical Institute (STI). "Eran muy importantes, y mi papel consistía en ir despejando el camino por delante de ellos y asegurarme de que el resto de la compañía estaba al tanto."

El equipo estaba controlado por Mark Cerny, que inicialmente comandó el STI, instalado en EE.UU. Tenía sentido, debido a la importancia que había tenido Sega América en la popularización de la MD. "Insistí en que *Sonic* fuera incluído con el hardware," dice Kalinske. "Al parecer los directivos japoneses enloquecieron, porque era nuestro mejor título y las ventas de hardware no daban dinero."

La consola empezó a venderse en K-Mart y Walmart, y volaba de las tiendas. "Tom consiguió que los directivos le dijeran, 'Sí, sí, puedes venderla por 149 dólares y en pack con *Sonic*,'" recuerda Nilsen. "Era todo lo que habíamos estado hablando con Sega Of Japan y a lo que no hacían caso." Sega iba a tope.

Mega Drive se integró en PCs fabricados por IBM y Amstrad (el Sega TeraDrive y el Mega PC); Tom Kalinske y Shibobu Toyoda, el vicepresidente de licencias de Japón, atrajeron a más third parties; Sega compró Virgin Mastertronic (que tenían los derechos de distribución de Mega Drive en Reino Unido, Francia y Alemania) para crear Sega Europe; y *Mortal Kombat*, *Aladdin* y *Ecco The Dolphin* fueron grandes éxitos.

Por cada juego que vendía Nintendo, MD vendía casi uno y medio. "El equipo entero de STI tenía mucho talento y estaban comprometidos a que cada juego fuera mejor que el anterior," añade Hector. "Disfruté trabajando con esta gente, así como participando en el desarrollo de otros proyectos, como *Comix Zone* por su originalísimo concepto, o *Die Hard Arcade*, que me devolvió a mis raíces con las recreativas."

El dinero no dejaba de entrar. "En 1992 nuestros beneficios eran de 500 millones, y en 1994, ya estábamos en más de mil millones, así que crecíamos muy, muy rápido," dice Kalinske. Nintendo había ya lanzado la SNES en Japón (1990), EE.UU. (1991) y Europa (1992), pero ya no tenían el dominio. "Nos reímos de Nintendo en los anuncios," dice.

De hecho, lo hacían. "Sega Japón no estaba muy entusiasmada con lo de 'Genesis Does What Nintendon't' porque los japoneses no creen en la publicidad competitiva," dice Nilsen, que disponía de un presupuesto para publicidad de veinte millones de

INICIANDO FRANQUICIAS

Sega produjo muchas sagas de éxito.



70

Sonic The Hedgehog



Out Run » 10



Golden Axe » 8



Virtua Fighter

18



31

The Shining series



Jet Set Radio » 3



Shenmue » 2



Valkyria Chronicles » 4





dólares, una quinta parte del de Nintendo. "Pero esas cuatro palabras resumían lo que estábamos intentando conseguir. Nuestro público eran rebeldes, no estábamos aquí para salvar princesas."

La agencia Goodby, Berlin & Silverstein fue la que dio con el famoso Grito Sega de los anuncios. "Estábamos experimentando con spots muy breves y teníamos a un tío gritando la palabra Sega," explica Jeff Goodby. "No sabíamos cómo usarlo, pero era divertido y sonaba japonés, cosa que molaba mucho. Lo pusimos al final de cada anuncio y empezamos a usar la voz para doblar a un perro o hacíamos que la gente la imitara. El grito significaba frustración, libertad y abandono en el mundo de los videojuegos." Sega había encontrado su voz.

CAÍDA EN PICADO

La Mega Drive fue un éxito, con 31 millones de unidades vendidas. Mega Drive II en 1993 afianzó el éxito, aunque la expansión parecía remitir. La facción arcade de la compañía también era fuerte, con juegos como *Bonanza Bros.*, *Crack Down*, *Alien 3: The Gun*, *Jurassic Park*, *Virtua Fighter*, *Sega Rally Championship*, *Virtua Striker*, *Virtua Cop*, *Virtua Racing* o *Daytona USA*, que hicieron que Sega fuera una fabricante de recreativas muy a tener en cuenta. Produjeron una máquina educativa llamada Pico y *Sonic The Hedgehog* generó una secuela que se lanzó de forma global en un '*Sonic 2* Day'. El Sega Channel –un servicio de distribución de contenido vía cable- llegó a los 250.000 suscriptores.

Sega abría salones recreativos por todo el planeta, llegando a 1.200 en Japón, y una tienda dedicada SegaWorld London nacía en Piccadilly, pero algunos detalles no eran tan esperanzadores. La Game Gear (lanzada en Japón en 1990 y en EE.UU. y Europa en 1991) fracasó frente a Game Boy; un casco de realidad virtual, planeado originariamente para MD, solo llegó a recreativas; y el primer sensor de movimiento de cuerpo completo, Activator, para el juego *Dragon Ball Z V.R.V.S.* fue un fiasco. Y sin embargo, "estábamos cambiando la industria de un lugar que solo admitía a niños de 6 a 12 años a una que daba la bienvenida a chicas y adolescentes, jóvenes y adultos," dice Nilsen. "Establecimos la industria moderna del videojuego."

Y aún así, la tecnología tenía que salir adelante. En 1991, el periférico Mega-CD (Sega CD en Estados Unidos) se vio como un experimento futurista. "Al principio era difícil saber cómo íbamos a meter juegos en un disco óptico," dice Kalinske. "Los desarrolladores se enfrentaron a una fuerte curva de aprendizaje." Pero fue seguido del 32X, un intento de convertir la MD en ▶



» [Dreamcast] *Crazy Taxi* arrancó en arcades y acabó en Dreamcast.

ADD-ONS NOTORIOS

Master System 3D Glasses
■ **Ventas** Más que escasas

Game Gear TV Tuner
■ **Ventas** Desconocidas

Mega-CD
■ **Ventas** 2.24 millones

32X
■ **Ventas** 665.000

Adaptador Sega Channel
■ **Ventas** 250.000

12



Super Monkey Ball



Bayonetta » 2

14



Shinobi



NiGHTS... » 2



ToeJam and Earl » 3

23



Phantasy Star



Panzer Dragoon » 5





10 COSAS QUE NOS REGALÓ SEGA

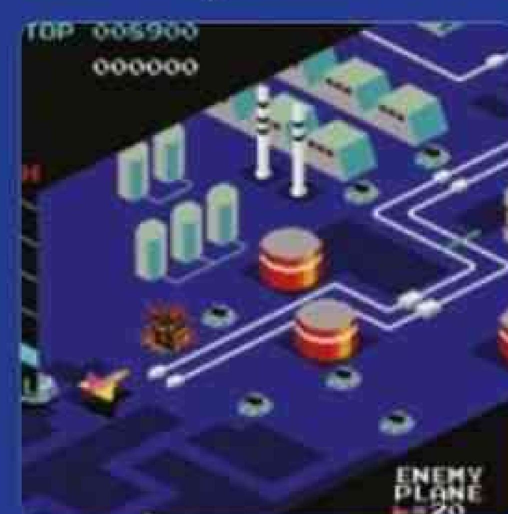


Sonic The Hedgehog

■ Originalmente diseñado como un personaje mucho menos amable, con colmillos, collar de pinchos y guitarra eléctrica, Sonic suavizó su aspecto pero conservó la actitud. Sega quería reemplazar a Alex Kidd y pidió a varios desarrolladores que diseñaran una mascota que aniquilara a Mario. Y el juego era buenísimo, claro.

Recreativas pioneras

■ Para empezar, introdujeron las partidas a 25 centavos en EE.UU. Pero hay más: primer juego de carreras con perspectiva en tercera persona (*Turbo*) primer juego con FMV por LaserDisc (*Astron Belt*), primer sistema con gráficos isométricos (*Zaxxon*) y escalado de sprites en pseudo 3D y alto frame-rate en *Hang On*.





Madurez

■ El que fue jefe del marketing de Sega, Al Nilsen, dice que Nintendo tenía bien agarrado el mercado de 6 a 12 años. Como respuesta, Sega decidió buscar otras audiencias con sus juegos. "Intentamos que gente que ya no jugaba a consolas volviera a los videojuegos; los usuarios de 13 años que habían apartado sus consolas," nos dice.

Mercado competitivo

■ Si Nintendo hubiera jugado al *Monopoly* en los ochenta, habría tenido todas las propiedades, casas y hoteles, dejándole a Sega un par de solares y una estación de trenes. Había que acabar con ese 90% de cuota de mercado y con los desarrolladores third-party maniatados. En 1993, Sega tenía ya el 45% de USA y el 66% de Europa.



una máquina de 32 bits que no tenía ningún sentido. "No había software que lo respaldara y era ridículamente caro," dice Nilsen. Vendió 664.000 unidades.

"Sega CD nos ayudó a prepararnos para la Saturn," dice Nilsen. "Es por lo que Sony contactó con nosotros inicialmente, para investigar qué se podía hacer con el CD." La Saturn había estado en desarrollo desde 1992 bajo la supervisión de Hideki Sato, director de Sega y responsable de investigación y desarrollo, pero salió al mercado demasiado pronto. "Lo último que necesitábamos era confundir a las third parties con otra plataforma," añade.

Sega Of America quería retrasar el lanzamiento un año, pero Kalinske recibió la orden de subir al escenario del E3 de 1995 y decirle al mundo que la consola estaba llegando a las tiendas en ese mismo momento. "Francamente, no quería hacerlo," se lamenta Kalinske. El problema era una falta de hardware para suministrar a todos los comercios principales. "Sabía que íbamos a cabrear a muchos clientes importantes." Entonces Sony llegó con un golpe de efecto que sería recordado durante años. "Steve Race, que antes trabajó para mí en Sega, anunció que Sony iba a lanzar la consola a un precio muy inferior al de Saturn." La Saturn costaba 399 dólares. Race dijo simplemente, '299 dólares.' Game over.

Aún así, Saturn vendió 200.000 unidades en una



» [Xbox 360] Sega hizo y publicó varios juegos de la serie *Sega Rally*. El original sigue siendo el mejor.

"Sega CD nos ayudó a preparar la Saturn. Es por lo que Sony contactó con nosotros, para averiguar qué hacer con el CD"
Al Nilsen

La compañía no dejó de brindarnos novedades en toda su historia



Juegos descargables

■ Gracias a tratos con compañías de cable y telecomunicación, los jugadores pudieron disfrutar de juegos bajo demanda con el servicio del Sega Channel de pay-to-play en Mega Drive. Arancó en EE.UU. en 1994 y pasó por varios países antes de morir en julio de 1998, abriendo el camino para el medio digital.

Juegos en CD

■ Mega CD fue un fracaso y no inspiró demasiada confianza en Sega, pero no dejaba de ser innovador, atrajo la atención de Sony (que usó mucho de lo que aprendió con Sega para su Playstation) y permitió a los desarrolladores experimentar con el formato. La unidad CD de NEC tenía auténticas joyas, pero Mega CD vendió mucho más...y en todo el planeta.





Detección de movimiento

■ La Wii no fue el primer sistema de control por detección de movimientos. Sega creó el detector de cuerpo completo Sega Activator: un ring octogonal que se ponía en el suelo. También creó una caña de pescar y, sobre todo, las legendarias maracas de *Samba De Amigo*.

Juego online para consola

■ SegaNet ofreció servicios online para Saturn en 1996 y lo hizo antes de que Microsoft, Nintendo o Sony se lo plantearan. Después lo volvió a ofrecer en Dreamcast, invirtiendo cien millones de dólares en el lanzamiento, pero permitiendo la competición a nivel global. En Europa se llamó Dreamarena.





Mundos abiertos 3D

■ No fue el primer juego con un mundo abierto, pero *Shenmue* para Dreamcast hizo que se giraran las cabezas de todos los jugadores, arrancando con el género de las 'ciudades abiertas' dos años antes de *Grand Theft Auto III*, y revelándose como otra gran franquicia. Daba increíble libertad a los jugadores para deambular por su mundo.

Segundas pantallas

■ La unidad de Dreamcast Visual Memory no fue muy bien recibida cuando salió al mercado, pero la idea de lanzar un dispositivo portátil compatible con la consola y el concepto de segunda pantalla, aunque apenas obtuvo aplicación práctica, ha sido muy imitado. Sony y Nintendo, particularmente, tomaron muy buena nota de la idea.











» [PS2] Es literalmente imposible publicar una imagen de *OutRun 2006: Coast 2 Coast* en la que el coche no derrape.

semana en Japón gracias a la popularidad de *Virtua Fighter*, y la máquina se convirtió en destino de los grandes juegos en 3D de Sega. Pero era difícil de programar y costosa de producir. Sega empezaba a ir a la deriva: Kalinske abandonó la compañía y Bernard Stolar dejó Sony para sustituirle. Supervisó el lanzamiento de juegos como *NiGHTS into Dreams*, *Panzer Dragoon Saga* y *Guardian Heroes*, con la confianza de que era mejor tener un catálogo escaso de grandes juegos que uno más nutrido de porquerías. Pero el daño que había hecho PlayStation era irreparable. Sega necesitaba una nueva máquina.

CONVERSIÓN EN THIRD-PARTY

Dos equipos distintos – White Belt en Japón y Black Belt en Estados Unidos– trabajaron en secreto en distintos prototipos de la nueva consola. El primero usó el chip NEC/VideoLogic PowerVR2 y el segundo, la tecnología gráfica de Voodoo 2, de 3dfx Interactive. Ganaron los japoneses, que complacieron al jefe de desarrollo de hardware Hideki Sato, aunque hubo problemas legales con el suministro de chips.

Sobre el papel, la Dreamcast (conocida originariamente como Katana) tenía muy buena pinta: la primera consola doméstica de 128 bits con conexión online. Llegó al mismo tiempo que la placa de arcade NAOMI, de idénticas especificaciones, y sobre la que corrían juegos como *The House Of The Dead 2* y *Dynamite '98* en el JAMMA Show de Toyko. Había desarrolladores third-party de gran talento (Bizarre Creations hicieron el exclusivo *Metropolis Street Racer*) y las demos técnicas (como la de Sonic) eran impresionantes.



Dreamcast se lanzó el 27 de noviembre de 1998 en Japón. Llegó una semana tarde, pero vendió 150.000 unidades en su primer día. El lanzamiento en EE.UU el 9 de septiembre fue impresionante (500.000 unidades en dos semanas y 17 juegos disponibles). Europa vendió lo mismo en Navidad. Quienes la compraron la adoraron y recibieran en años posteriores juegos como *Crazy Taxi*, *Virtua Tennis*, *Street Fighter III*, *Resident Evil Code: Veronica*, *Soul Calibur* y *Shenmue*. Pero faltaban algunos desarrolladores. EA quería tener la exclusiva de juegos deportivos, pero Sega quería que su recientemente adquirida Visual Concepts también los hiciera.

Y entonces llegaron los problemas. Las ventas bajaron, Nakayama dejó la compañía y Sony lanzó PlayStation 2, que se convertiería en la consola más vendida de todos los tiempos. Sega no tuvo más remedio que cortar el grifo y decidió hacer de Dreamcast su última consola. Desde entonces sería un desarrollador third-party para consolas de otras compañías, un movimiento al que el nuevo CEO Isao Okawa (durante años presidente de CSK) aspiraba desde hacía tiempo. El primer juego de esta renovada Sega fue *ChuChu Rocket!* para GBA.

Sega intentó superar años de pérdidas buscando un comprador. Los fabricantes de máquinas de pachinko Sammy adquirieron lo que quedaba de la parte de CSK en Sega en agosto de 2003 y se designó un nuevo presidente, Hisao Oguchi. El año siguiente Sega se fusionó con Sammy en una operación de más de mil millones de dólares, convirtiéndose así en la empresa de entretenimiento más grande de Japón. Siguieron años de ventas: Visual Concepts llegó a manos de Take Two en 2005 por 24 millones de dólares, el mismo año que Sega compraba al desarrollador británico Creative Assembly. Sega Racing Studio se creó en 2005 (y cerró en 2008); Sports Interactive echó el cierre en 2006; y Sonic vivió una nueva etapa a partir de *Sonic And The Secret Rings* en 2007. El erizo acabaría uniéndose a Mario en una lucrativa serie de juegos con licencia olímpica. Eran tiempos de cambio: Sega liquidó la mitad de su negocio de recreativas y el negocio se reestructuró en 2012. Desde entonces, Sega experimenta con relativo éxito con juegos para web y móviles.

No importa lo que pase en el futuro, Sega no será olvidada. Conserva millones de fans y continúa explotando la nostalgia de los veteranos con recopilatorios de grandes éxitos. La escena independiente sigue produciendo juegos para Dreamcast. "Recordamos aquellos asombrosos días gracias a todo lo que creamos," recuerda Nilsen. Y nosotros también. *


LA GUÍA DEFINITIVA
RENEGAD
PATADA VOLADORA
PIXEL PERFECT
LANZAMIENTO DE GOLFO
K.O.
PUÑETAZO CONTRA EL SUELO
PELEA DE TUNANTES

Cuando hablamos de Arcades de lucha, Renegade fue el peso pesado que definió el género. Retro Gamer mantiene la mirada alerta mientras revisita los barrios bajos del juego en busca de la verdad y la justicia callejera.

Hay pocos tipos de juegos tan satisfactorios como los brawlers o beat'em-ups. La partitura es conocida por todos: bandas de desalmados se han apoderado de la ciudad y las calles no son lugar seguro. Cuando no están marcando su territorio con pintadas y destruyendo las propiedades ajenas, los matones de las bandas se dedican a provocar a la buena gente secuestrando a sus seres queridos. ¡Menudos asnos! Clásicos como *Double Dragon*, *Final Fight* o *Streets Of Rage* han demostrado lo que sucede cuando atormentas a ciudadanos con conocimientos de artes marciales.

Renegade fue el primer juego que popularizó el tema de la justicia callejera. Te pones en la piel de un héroe sin nombre, el "Renegade" del título, que tiene que abrirse camino a través de cuatro escenarios de mala muerte, derrotando a las bandas. Una vez derrotado el final boss, tu novia, supuestamente raptada, aparecía, aunque el juego no confirmaba el presunto secuestro. En cualquier caso estos matones se merecían una paliza.

» [Arcade] La más que pintoresca estación de tren de *Nekketsu Kouha Kunio-kun* se transformó en un andén de metro conflictivo en *Renegade*.



Es bien sabido que *Renegade* era una reformulación del *Nekketsu Kouha Kunio-kun* de 1986, el primero de la extensa serie *Kunio-kun* de Technos. En el original japonés defendías a tu hermano de los matones de la escuela y miembros de una banda de perfil bajo. Para adaptarse a los gustos occidentales, Technos rediseño gran parte de los gráficos para darles un aspecto más duro y realista. Para inspirarse, el director del juego, Yoshihisa Kishimoto, estudió la película de culto





» [Arcade] Es mejor desmontar a los motoristas con una patada voladora, pero si vas de duro inténtalo con un puñetazo en carrera o patada hacia atrás.



» [Arcade] ¡Cuando estés acabando con un enemigo, asegúrate que nadie viene en su ayuda!



» [Arcade] Todos los grandes juegos de lucha tienen un golpe especialmente letal, en *Renegade* es la patada hacia atrás.

de 1979 *The Warriors*, y encontró todo lo que necesitaba en la secuencia inicial de los créditos, donde las bandas viajaban en el metro de Nueva York para reunirse en el Bronx.

El uniforme de aikido del héroe fue sustituido por un chaleco negro, similar a uno de los Warriors de la película, y la bonita estación de tren del primer nivel japonés se convirtió en un andén de metro pleno de graffitis. Los enemigos se transformaron en miembros de varias bandas. Estos cambios llaman la atención especialmente en el escenario del callejón, donde mujeres ataviadas de manera conservadora fueron sustituidas por fiesteras de pelazos coloristas, escotes generosos y mazas con pinchos.

Afortunadamente, Technos decidió no hacer muchos cambios a la hora de luchar. Cada escenario estaba gestionado generalmente por seis matones y un jefazo, que hacía acto de presencia cuando sentía que habías diezmado a su banda. Para derrotarlos contabas con nueve brutales movimientos a tu disposición, que iban desde puñetazos o patadas a lanzamientos por encima del hombro y rodillazos en las ingles. El control era mediante un joystick de ocho direcciones y tres botones: saltar, ataque izquierdo y ataque derecho. Controlar todos los movimientos requería práctica.

El hecho de movernos libremente por el escenario y contar con un gran catálogo de acciones ofensivas fue un gran avance en su tiempo. *Renegade* sembró la semilla para la nueva obra de Technos, el mítico *Double Dragon*. Pero esto no quiere decir que *Renegade* fuera remplazado. *Double Dragon* incorporó al género grandes escenarios, armas y juego cooperativo, pero *Renegade* conservó algunos de sus exclusivos encantos. Los escenarios cerrados te permitían planificar tus movimientos y estrategias. Además, la posibilidad de correr añadía un elemento típico del wrestling, ya que podías lanzarte de un extremo a otro de la pantalla y embestir a los enemigos como bolos.

JEFES DE BARRIO

Los cuatro jefazos que se interponen en tu camino y cómo eliminarlos...

EL JEFE DEL METRO

Gracias a su chaleco y la banda de la cabeza, el primer jefazo es uno de los adversarios más elegantes, en los años 70 eso sí. Su frase legendaria es: "Get lost punk!"

CÓMO DERROTARLO: No te acerques demasiado o terminará agarrándote. Mejor atráelo al borde del andén y atúrdelo con una patada trasera antes de lanzarlo al lugar que merece.



EL JEFE DEL MUELLE

Equipado con su chaleco de rejilla, el jefe de los motoristas intentará amedrentarte. Suele ser tremendamente práctico a la hora de golpearte con su movimiento de patada giratorio. Su frase desalentadora, "Beat it scum!"

CÓMO DERROTARLO: Al igual que con el primer final boss, no conviene desgastarse mucho. Llévatelo de paseo hacia el borde del muelle y...





LA JEFA DEL CALLEJÓN

Esta señora del callejón fue bautizada como "Big Bad Bertha" en las versiones domésticas de Ocean y el nombre le va como anillo al dedo. Su estúpida frase, "Given up already?"

CÓMO DERROTARLE: El movimiento clave de Bertha es correr hacia ti, así que golpéala con salto y patada. La patada hacia atrás es mejor, ya que no podrá esquivarla.



EL JEFAZO FINAL

El señor Big Boss merece un golpe bajo por introducir un arma en una refriega de puñetazos. No tiene frase legendaria que dedicarte, simplemente habla a través de su pistola. Derrótalo para liberar a tu mocita cautiva.

CÓMO DERROTARLO: Elimina a los secuaces con puñetazos en carrera, a continuación mantente en movimiento hacia arriba para evitar sus disparos. Utiliza los puños y algún rodillazo cuando Big Boss esté a tu alcance.





» [Arcade] El jefazo final nos lo pondrá difícil por el poco espacio que hay para evitar sus disparos.

Renegade debutó en los recreativos a finales de 1986 y fue publicado por Taito. Ocean Software había forjado una gran relación con Taito, adquiriendo licencias para *The Legend Of Kage*, *Arkanoid* y *Slap Fight*, por lo que era lógico que las versiones domésticas de *Renegade* acabaran en sus manos. El juego vendió bien gracias a su desarrollo violento, con algunas frases de la prensa para la historia. "*Renegade* es tan violento que hace que *Rambo* parezca Adrian Mole," dijo *Sinclair User*. La memorable ilustración de Bob Wakelin, con el héroe de *Renegade* incrustando el pie en la tráquea de un matón, aseguró que la publicidad diera en el blanco .

Las versiones iniciales de Ocean para 8 bits, Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, rozaron la excelencia, aunque los tres botones de disparo causaran dolor de cabeza durante la conversión. Los ports para Z80, en particular, fueron aclamados, e incluso en estos días hay quien sitúa su jugabilidad por encima de la máquina original. Las versiones posteriores para Atari ST y Amiga se parecían más a la de la máquina original, pero se jugaban mucho peor que en 8 bits.

La versión NES merece especial atención porque, como era habitual en esta máquina, se añadieron ciertas características exclusivas. La pelea inicial en el metro, por ejemplo, continuaba dentro de los vagones y después en otro andén. Después ofrecía una persecución en moto donde tenías que apear a los matones de su montura. Las versiones Apple II y Master System estaban basadas en el port de NES. Echa un vistazo a la siguiente página para ver todas las versiones domésticas de *Renegade*.



» [Arcade] El cuarto escenario jugará con tu vida de la misma manera que los matones trajeados juegan con sus navajas.

ESCENA CALLEJERA

La breve historia de una ilustración para la review de Renegade en Your Sinclair

La versión Spectrum de *Renegade* recibió el preciado premio de "Megagame" en el número de octubre de 1987 de *Your Sinclair*, y la review estaba acompañada de una ilustración que representaba varias escenas del juego. El artista fue Paul Shorrock. "Fue uno de mis primeros trabajos", dice. "Todavía trabajo como ilustrador freelance. No conservo esta ilustración. No es algo que colgaría en una pared. De hecho, no estoy seguro de que el cliente me la devolviera". Paul revela que él no poseía un Spectrum y que nunca vio el juego en acción. "No era necesario que lo viera para ilustrar la historia. Obviamente me divertí mucho haciéndolo, ¡simplemente dibujé una silueta y ya estaba todo en marcha! Lo hice con tinta negra sobre papel naranja y lápices de colores. He consultado mis archivos y os puedo decir que me pagaron 220 libras por ello…"





"Para adaptarse a los gustos occidentales, Technos rediseñó la mayoríade los gráficos para darles un aspecto más duro y Realista"

SECUELAS CASERAS

Las nuevas aventuras de Renegade, cortesía de Ocean Software

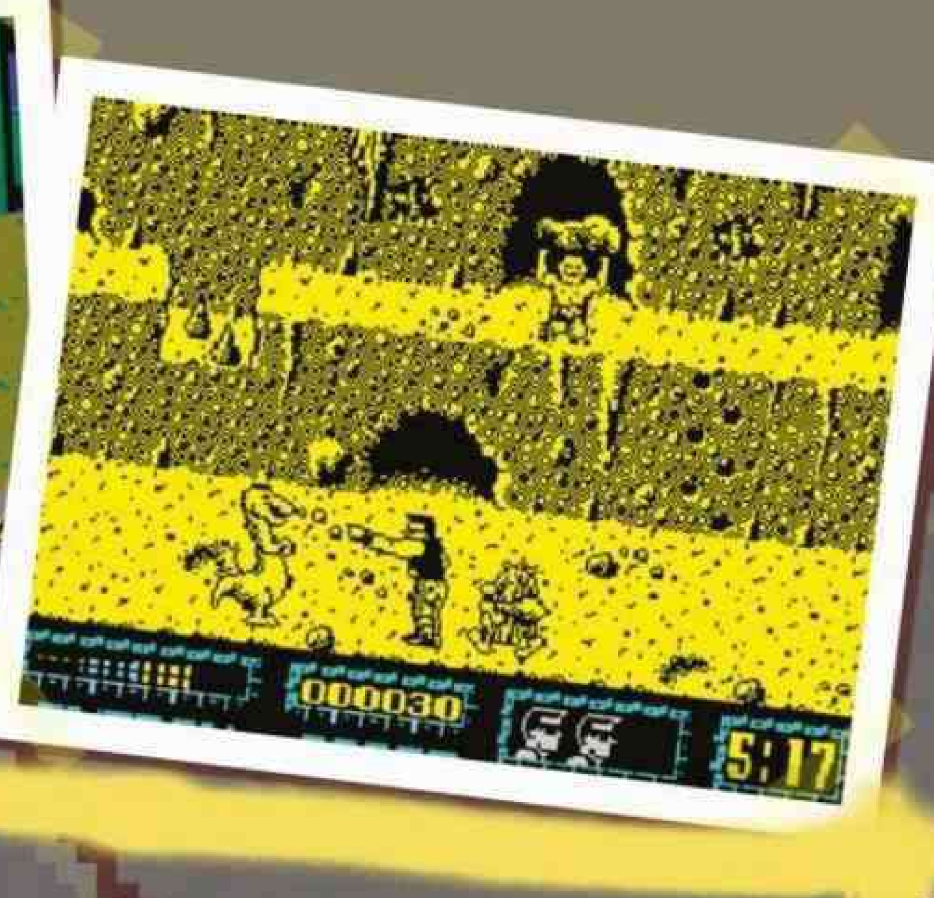
TARGET: RENEGADE

■ Technos no tuvo participación directa y solo apareció en sistemas domésticos, pero esta secuela encandiló a los jugadores. La inclusión de un compañero de fatigas para "Renegade" fue una evolución obvia pero muy bien recibida. Las versiones de Mike Lamb para Spectrum y CPC (pantalla) alcanzaron gran éxito.

RENEGADE III

■ Hay que valorar el intento de Ocean por hacer algo diferente con el tercer juego, pero añadir viajes en el tiempo o elementos plataformeros y eliminar los dos jugadores y las armas (los elementos clave del éxito de la segunda parte) resultaron ser una decisión letal. La versión Spectrum (pantalla) fue la peor de un mal juego.





CONVERSIONES A MONTONES

¿Cuál de las versiones domésticas se acercó más al original?







APPLE II ◄

La recreativa y el Apple II compartían un procesador 6502 pero resultó ser una conversión tan ambiciosa que fracasó estrepitosamente. Está basada en la versión NES por lo que guarda alguna sorpresa en su desarollo. Una versión para el más poderoso Apple IIGS fue anunciada pero nunca apareció.

COMMODORE 64 ▲

La versión C64 gozaba de buenos gráficos y contaba con el scroll más suave de todas las versiones caseras. El gran problema era que solo había tres enemigos a la vez en pantalla. Los controles tampoco ayudaban, utilizaba tres teclas para ataques, lo que hacía muy incómodo jugar con joystick. ¡Merecía la pena intentarlo!

AMSTRAD CPC ▲

Similar al port de C64, el juego reproducía el sistema de lucha de la recreativa con tres teclas de ataque. Si te acostumbrabas a ello tenías una versión que se jugaba tan bién como se disfrutaba gráficamente. Y si alguna vez te has preguntado por qué la sangre es de color azul, echa un ojo a nuestra entrevista de la derecha...





ATARI ST ►

La pinta no es mala, con versiones en miniatura de los sprites de la coin op, pero a la hora de jugar es un horror. El combate más duro es contra el propio juego. El scroll va a saltos, la detección de colisiones es imprecisa y los controles, mal implementados. Era mejor recibir una paliza en un descampado que pagar por esto.

ZX SPECTRUM ▲

Es fácil darse cuenta por qué los seguidores de Spectrum tenían esta conversión en tan alta estima. Los gráficos son excelentes (tanto sprites como escenarios), la música es genial (especialmente en 128K) y los controles eran una maravilla. Todos los movimientos se hacían con un botón, por lo que se podía jugar con joystick.









THOMSON ▲

La versión para la gama de ordenadores Thomson MO/TO era, a grandes rasgos, un port casi directo de Spectrum, con todos los gráficos heredados. Esto debería ser algo bueno si exceptuamos que el código no estaba optimizado y era muy lento. No está mal, pero podría haber sido mucho mejor con un poco de trabajo extra.

PC-DOS ▲

¡Oh no! Basado en las versiones de 16 bits, pero con un aspecto desolador (16 colores en modo VGA era la mejor oferta) y un apartado sonoro terrible. La jugabilidad, lo mismo, más terrible todavía, dando forma a un amasijo lento e injugable que no debería haber visto la luz. Fue convertido por Banana Development, que patinó.

MASTER SYSTEM ▲

No apareció hasta 1993, pero mereció la pena esperar. Los escenarios están basados en la versión NES pero el acabado es de mayor calidad, con mejor sonido y gráficos (incluyendo divertidas secuencias). Si estás buscando una versión doméstica de *Renegade* de gran calidad audiovisual y jugable, esto es lo más parecido.

AMIGA ▲

Lo único que se puede decir de la versión *Renegade* de Amiga es que no es ni mejor ni peor que la de Atari ST. En esencia es lo mismo así que evítalo a toda costa. Se cree por ello que nunca recibió un tratamiento de juego "full price" y fue lanzado años después en el sello economico Hit Squad. Pero incluso con el precio reducido te sentías estafado.



NES ◄

Technos supervisó esta versión y triunfó con un juego muy cercano a la recreativa que añadía giros inesperados para aumentar su longevidad (aunque el laberinto de habitaciones del final era un poquito tramposo). Lo mejor: el poder "P" que te convertía en un Super Renegade que lanzaba a los enemigos fuera de la pantalla a puñetazos.



» [Arcade] El exitoso arcade de Technos, *Double Dragon II*, volvió a los controles de ataque direccional de *Renegade*.

"Estuvo a punto de aparecer un cuarto juego de Renegade para Game Boy"

Cuando hablamos de secuelas contamos en realidad tres vertientes diferentes. Tenemos la popular serie *Kunio-Kun*, a caballo entre varios géneros, aunque incluye brawlers legendarios como *Downtown Nekketsu Monogatari* para Famicom (conocido como *River City Ransom* y *Street Gangs*). Luego está *Double Dragon* por supuesto, que comenzó su vida como secuela directa de *Renegade* antes de evolucionar en su propia y fundacional serie. En Europa, Ocean perdió la licencia *Double Dragon* en favor de Melbourne House y respondió liberando todo tipo de secuelas de *Renegade* bajo el sello Imagine.

La primera secuela, *Target; Renegade*, dirigida exclusivamente al mercado de 8 bits apareció para Spectrum, CPC y C64 en 1988, y para NES en 1990. El juego se inspiró claramente en *Double Dragon* añadiendo armas y juego cooperativo en el lote, y en ordenadores fue muy superior a las deslucidas conversiones de *Double Dragon*. Ocean se encargó de restar brillantez a la saga con un tercer título terrible que se deshizo de todo lo bueno que incluían los dos primeros capítulos. *Renegade III* es un desastre que merece ser olvidado.

Casi hubo un cuarto juego de *Renegade* para Game Boy. En 1991, Technos cogió su spin-off *Nekketsu Kouha Kunio-kun*, que fue subtitulado como *Bangai Rantou Hen* (*Pelea Extraña Extra*), y lo "occidentalizó" para convertirlo en *The Renegades*. El juego fue anunciado pero al final salió a la luz como la versión Game Boy de *Double Dragon II*. La serie más comercial se llevó el gato al agua.

Renegade no merece caer en el olvido y de hecho ha sido incluido en la antológica colección de *Arcade Archives* para PlayStation 4. Puedes descargarte las versiones coin-op de *Renegade* junto con los dos primeros capítulos de *Double Dragon* e incluso *Karate Champ*, el clásico One-on-One de Technos de 1984. Son perfectos para refrescar tus conocimientos de historia lúdica mientras esperas en un lobby de *Street Fighter V*. *



» [Amstrad CPC] La secuela para dos jugadores simultáneos resultó otro gran éxito para Ocean.

DISEÑADOR AL HABLA

El grafista de Ocean, Mark K. Jones, nos cuenta cómo hizo el port de *Renegade* para Amstrad CPC

¿Cómo conseguiste hacer *Renegade* en Ocean?
Después de trabajar en la versión C64 de *Arkanoid*, John Brandwood me pidió que trabajara con él en Amstrad CPC, que era mi máquina favorita y con la que tenía más experiencia.

¿Tuviste acceso a la máquina recreativa de *Renegade* durante el desarrollo?
La máquina de *Renegade* estaba justo detrás de mí en la "Arcade Alley" de Ocean. Estaba disponible para ser jugada en todo momento, pero sobre todo utilicé los vídeos que grabábamos de ella. Me gustaba el juego, pero tener que jugarlo "obligatoriamente" le restaba algo de diversión.

Desde el punto de vista gráfico, ¿cuál fue el mayor desafío al que te enfrentaste?
La resolución de la coin-op era obviamente mayor que la del Amstrad. El reto era crear un estilo gráfico que funcionara bien en Amstrad y recordara lo más posible al look de la máquina recreativa.

¿La violencia del juego os causó problemas?
Algunos. De inicio las cabezas de los oponentes caídos rezumaban sangre roja y en la versión final fue de color azul. Siempre había debate sobre la violencia en los juegos. Más que la edad de los jugadores, fue la sangre la que causó mayores problemas. Siempre he pensado que el color rojo es mejor para mostrar los resultados de la violencia.

¿Érais conscientes de que existía un truco que devolvía el color rojo a la sangre?
Yo sabía que existía ese truco, pero no estaba seguro si los jefes lo conocían. No me hubiera extrañado que Gary Bracey nos lo hubiese sugerido.

¿Crees que el CPC era una buena máquina para gráficos? ¿Te divertiste trabajando en ello?
John y yo amábamos el Amstrad. Era una máquina muy capaz en las manos adecuadas. Creo que los gráficos eran los mejores de la trinidad Spectrum, C64 y CPC. No tenía la potencia del hardware de Commodore, pero centrándonos solo en los gráficos pienso que Amstrad era el mejor. Desarrollé mis capacidades con Amstrad y le declaré amor eterno.

» [Amstrad CPC] Si introducimos cierto truco en *Renegade* podremos devolver a la sangre su auténtico color. Pero piénsalo dos veces, puedes provocar el colapso de la humanidad...



25TH ANNIVERSARY
FATAL FURY
FATAL FU
TIME 27
COUNT FRANCO BASH
1P- 133202
TIME
HWA JAI
P1
SINZAN
CREDIT 00



SNK es una de las compañías más prolíficas a la hora de desarrollar juegos de lucha, y todo empezó con este episodio callejero. Retro Gamer ha conversado con Yasuyuki Oda para descubrir por qué la saga es recordada con tanto cariño…

No hay muchos videojuegos que hayan dejado tras de sí un legado inmortal, pero *Fatal Fury* es sin duda uno de ellos. Cuando hablamos de SNK y el hardware Neo-Geo, es imposible no pensar en juegos de lucha, y esto ha sido así durante décadas. Sin *Fatal Fury*, el debut de la compañía en el género, es más que posible que SNK no fuera la ineludible referencia que conocemos a día de hoy.

La historia de *Fatal Fury* comienza con el pionero de los arcades de lucha Takashi Nishiyama, que pasó a formar parte de SNK después de crear *Kung Fu Master* en Irem y *Street Fighter* para Capcom. En SNK, Nishiyama diseñó un sucesor espiritual de *Street Fighter*, un juego de lucha one-on-one llamado *Fatal Fury* (en Japón, *Garou Densetsu*, literalmente "*La Leyenda del Lobo Hambriento*"). El juego se basó en los hermanos Terry y Andy Bogard, así como en su amigo Joe Higashi, embarcados en la misión de vengar el asesinato de su padre a manos del señor del crimen Geese Howard. Para conseguirlo, tendrán que luchar contra todo tipo de inesperados rivales en el torneo *King Of Fighters* de South Town.

En términos de jugabilidad, *Fatal Fury* resultó innovador en la utilización de un sistema de lucha en dos planos diferentes. Los luchadores podían saltar saltar de un plano a otro, haciendo buen uso del scaling de sprites de Neo-Geo para dar una sensación realista de acercamiento y alejamiento. "En ese momento, los juegos 3D no estaban de moda", señala Yasuyuki Oda, un veterano desarrollador de *Fatal Fury* actualmente implicado en *The King Of Fighters XIV* en SNK. "Añadir un segundo plano de lucha y expresiones contundentes fueron factores que hicieron de la saga *Fatal Fury* un gran éxito."

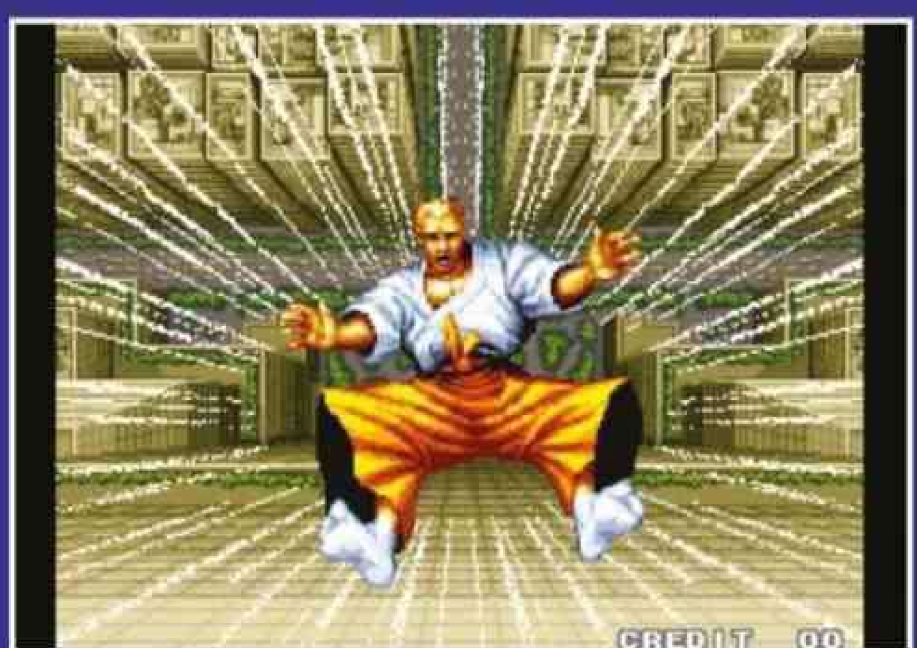
En el resto de los apartados, era más similar a *Street Fighter* que el mismísimo *Street Fighter II* de Capcom, que apareció a principios de 1991. Mientras que *Street Fighter II* estaba orientado a dos jugadores y poseía un sistema de lucha basado en los combos, *Fatal Fury* se centró en movimientos especiales de gran precisión y en luchar contra la máquina en vez de contra otro jugador. Insertar un crédito durante la partida no activaba un ▶



» [Neo-Geo] El ataque especial Burning Knuckle de Terry Bogard ha permanecido a su lado durante décadas.



» [Neo-Geo] El diseño de los sprites en *Fatal Fury* siempre ha sido excelente. ¡Fíjate en los ojos fuera de las órbitas de Hwa Jai!



» [Neo-Geo] La caída de Geese Howard desde lo más alto de su propia torre es una escena tan impactante como inolvidable.

nuevo combate one-on-one, unía a ambos luchadores contra el enemigo antes de combatir entre ellos. Además, de los 11 personajes, tres eran seleccionables por el jugador y el resto reservados para la CPU.

En comparación a los personajes de otros juegos de lucha, el elenco de *Fatal Fury* era especial. La vestimenta callejera de Terry Bogard contrastaba con la indumentaria de artes marciales de otros luchadores, por no hablar de la extravagancia de Duck King. "Pensamos que los personajes que no tuvieran aspecto de luchadores serían impactantes" dice Oda. Del mismo modo, contaba con detalles únicos y originales: Richard Meyer podía colgar del techo del Pao Pao Café, Tung Fu Rue transformarse de un diminuto hombrecillo a una bestia, y Billy Kane utilizar un arma.

Uno de los aspectos más recordados fue el jefazo final, Geese Howard, tan icónico en la saga como los protagonistas. A diferencia de otros rivales, Geese era capaz de anticiparse a tus ataques y devolver golpes devastadores. "Creo que el sistema 'atemi-nage' (reversal o contra) influyó en el género de la lucha más adelante" dice Oda. Y de hecho, muchos juegos de lucha 2D y 3D han incorporado estos ataques. Sin embargo, no fue solo su estilo de lucha único lo que le hizo popular, su diseño fue memorable también, ya que hacía uso de ropa poco usual como un uniforme de aikido. "En su primera aparición en *Fatal Fury*, era un estereotipo tipo "*El Padrino*" con influencias de cultura japonesa" añade Oda. "Después, los jugadores pudieron seleccionarle en *Fatal Fury Special*, y alcanzó su merecida popularidad. Geese y Billy han sido creados por diseñadores específicos para estos personajes. Creemos que su pasión ha influido en el carisma de estos luchadores."

Fatal Fury apareció a finales de 1991 y fue recibido positivamente. "SNK no se ha hecho a sí misma ningún daño lanzando este brillante festín de lucha" opinó Paul Rand en la review de *C&VG* de la versión Neo-Geo, instando a los lectores a "hipotecar la casa de sus padres para conseguirlo". Las versiones domésticas aparecieron en 1992 y 1993 para Mega Drive, SNES y Sharp X68000, y todas ellas fueron bien recibidas.

Después de un gran trabajo con *Fatal Fury*, la secuela llegó a finales de 1992. *Fatal Fury 2* vio cómo el torneo de King Of Fighters se expandía por todo el mundo gracias a Wolfgang Krauser, el nuevo antagonista y medio-hernano de Geese Howard. Muchos de los veteranos del primer juego fueron vapuleados por Krauser, así que pocos habían quedado en pie. Los hermanos Bogard y Joe Higashi naturalmente sí, a los que se unió Big Bear (el desenmascarado y más amable Raiden), ahora como personaje seleccionable. Cuatro personajes jugables más se unen al plantel, el corpulento Cheng Sinzan, el abuelo Jubei Yamada, un experto en taekwondo, Kim Kaphwan, y la primera mujer luchadora de la saga, Mai Shiranui. Krauser no es el único jefazo nuevo, Laurence Blood y Axel Hawk se unen a Billy Kane como lacayos del mal.

En términos de jugabilidad, *Fatal Fury 2* actualizó el sistema de lucha en dos planos, permitiendo al jugador cambiar voluntariamente de uno a otro con los botones A y B, añadiendo un nuevo elemento de estrategia. Los luchadores también tenían un nuevo movimiento a su disposición, el "Desperation Move", un ataque de gran potencia que podía ser utilizado cuando íbamos cortos de barra de energía. "En el anime japonés y la cultura manga, tener Desperation Moves es algo natural" explica Oda, y tiene razón, ya que hemos visto a numerosos personajes de anime dando rienda suelta a



"Creo que el sistema 'atemi-nage' (reversal o contra) influyó en el género de la lucha"
Yasuyuki Oda

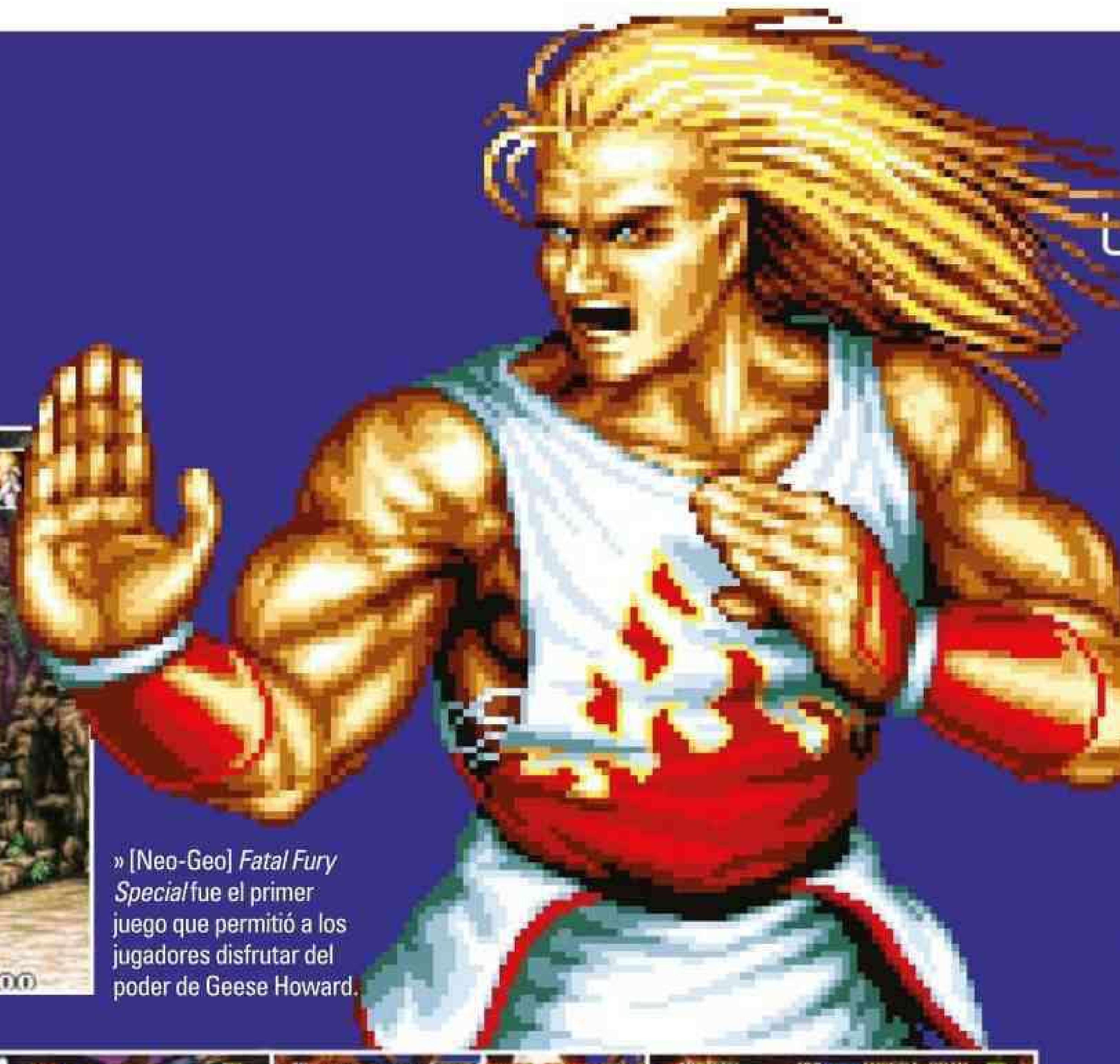




¿SABÍAS QUE...
Michael Max es el único personaje del primer *Fatal Fury* que todavía no ha aparecido en ninguna entrega de *The King Of Fighters*.



» [Neo-Geo] *Fatal Fury Special* fue el primer juego que permitió a los jugadores disfrutar del poder de Geese Howard.





sus mejores ataques cuando estaban al borde de la derrota. "Una vez que nos aseguramos de tener memoria suficiente y tiempo para ponerlo en práctica, añadimos Desperation Moves en *Fatal Fury 2*". De todas formas, no fueron una innovación de *Fatal Fury*, como Oda se apresura a recordarnos. "*FF2* no fue el primer juego de lucha en implementar Desperation Moves, esto le corresponde a *Art Of Fighting*."

Fatal Fury 2 fue gratamente recibido y recibió más conversiones a formatos domésticos que su antecesor. PC Engine CD y Game Boy se unieron a Mega Drive, SNES y Sharp X68000. En cualquier caso, estas conversiones salieron a la venta cuando el siguiente *Fatal Fury* ya estaba en los salones recretivos. Y aunque fue una actualización de *Fatal Fury 2*, marcó un punto de inflexión en la saga. "*Fatal Fury Special* fue el primer juego de lucha de SNK que se tomó en serio los combates one-on-one" explica Oda. "El género de lucha estaba convirtiéndose en mainstream en los recreativos japoneses y *Fatal Fury* se apuntó a esa moda también. Además de esto, el juego contaba con un gran número de luchadores, además de escenarios, música y efectos de sonido de alta calidad. Estos factores calaron muy hondo en los jugadores."

La principal novedad de esta actualización fue que el número de luchadores seleccionables casi duplicaba al visto en *Fatal Fury 2*, ya que los cuatro jefazos eran jugables y Tung Fu Rue, Duck King y Geese Howard volvían a la lista. Nuevos emplazamientos fueron creados para los combatientes inéditos, añadiendo escenarios como el de la montaña de Tung Fu Rue a los clásicos de *Fatal Fury 2* sobre el tren o la balsa. Se añadió un mayor soporte a los combos, equiparando el sistema de combate a otros juegos del momento. Sin embargo, el añadido más llamativo de *FFS* fue la aparición de un personaje que pertenecía a otro juego...

"Incorporar a Ryo Sakazaki de *Art Of Fighting* a los *Fatal Fury* fue una gran idea." comenta Oda. Incluido como jefe final para los jugadores que no perdían un solo round, la aparición de Ryo allanó el camino para la serie *The King Of Fighters*, siendo el pionero de los crossovers. Sin embargo, mantener el secreto para SNK resultó imposible. "A pesar de querer mantener el secreto de la aparición de Ryo Sakazaki hasta el lanzamiento del juego, Ryo fue anunciado en una pantalla gigante en el Tokyo Game Show," recuerda Oda. "Ese momento fue realmente incómodo para mí..."

Testar el juego tampoco fue nada sencillo. "Fallamos una vez en los ajustes de dificultad y esto nos llevó a tener que hacer más tests de jugabilidad" dice Oda, pero cuando fue lanzado en septiembre de 1993, *Fatal Fury Special* situó a la saga en el escalón más alto del género de lucha. El juego fue convertido a SNES, PC Engine CD, Mega-CD, Game Gear, Sharp X6800 y FM Towns, y alcanzó el pico máximo de popularidad de la serie *Fatal Fury*. Además de los numerosos ports, *Fatal Fury* se convirtió en una película de animación en 1994.

El siguiente juego de la franquicia no fue tan bien recibido, explica Oda. "El desarrollo de *Fatal Fury 3* se detuvo debido al gran terremoto de Hanshin, y no tuvimos otra opción que lanzar un juego con menor calidad de lo esperado". *Fatal Fury 3: Road To The* ▶

¿SABÍAS QUE...?

La primera aparición de Lao fue en la intro de *Real Bout Fatal Fury 2*, antes de ser seleccionable en *Fatal Fury: First Contact*.



» [Neo-Geo] Estos imprudentes espectadores forman una barrera improvisada, evitando que Jin Chonrei caiga sobre las vías del tren.

LUCHA DE CROSSOVERS

Los personajes de Fatal Fury han aparecido por todos los lados...



El papel de *Fatal Fury* en el amplio espectro de los juegos de lucha de SNK se estableció con bastante rapidez tras el lanzamiento del juego original. El primer *Art Of Fighting* plantó sus raíces en South Town, y las dos series comenzaron a "cruzarse" con mayor frecuencia. De hecho, *Fatal Fury Special* contó con la aparición especial de Ryo Sakazaki de la saga *Art Of Fighting* y un jovenzuelo Geese Howard se convirtió en un jefazo oculto de *Art Of Fighting 2*.

Estas apariciones inspiraron a *The King Of Fighters*, una serie crossover que continúa viva en nuestros días, absorbiendo de *Fatal Fury*, *Art Of Fighting* y una gran variedad de juegos de SNK. Cada juego desde *The King Of Fighters '94* hasta *The King Of Fighters '99* incluye al menos un personaje nuevo de la saga *Fatal Fury*, y tras una breve pausa, esta tendencia se reanudó con *The King Of Fighters 2003*. Incluso 25 años después de su origen, *Fatal Fury* sigue siendo terreno fértil para que los diseñadores de la serie *The King Of Fighters* siga captando personajes. *The King Of Fighters XIV*, que aparecerá este verano, incluirá ocho luchadores de la franquicia *Fatal Fury* y marcará la entrada de Tung Fu Rue como parte del Team China.

Además de estas apariciones, los luchadores de *Fatal Fury* han formado parte de otros crossovers, incluyendo las cuatro colaboraciones de SNK y Capcom, *Neo-Geo Battle Coliseum* en 2005 y el juego para móviles de 2006 *Garou Densetsu Vs. Fighters History Dynamite*.





▶ *Final Victory* retornó al escenario de South Town, con los luchadores en plena búsqueda de los pergaminos Jin, unos misteriosos artefactos que solo pueden obtener los guerreros más poderosos. Terry, Andy y Joe se unen a la búsqueda, pero la mayor parte de luchadores se toma un respiro, solo Mai y Geese regresan, junto a un nuevo elenco de combatientes. Esto supuso incluir cinco nuevos personajes jugables, siendo Blue Mary la más popular, además del psicótico jefecillo Ryuji Yamazaki y los hermanos Jin Chonshu y Jin Chonrei, que hicieron de final bosses del juego.

SNK renovó el sistema de juego otra vez para *Fatal Fury 3*. La gran novedad fue añadir un tercer plano de lucha. "El sistema Line-Sway de *Fatal Fury Special* se utilizaba más para huir que para evadirte del enemigo momentáneamente. Por eso nos propusimos crear un sistema de escape como en un combate real de artes marciales. Como resultado, Quick-Sway y Over-Sway Lines se establecieron como un sistema nuevo de combate" explica Oda. "Sin embargo este sistema era muy complicado y poco impactante. Funcionó mejor en los *Real Bout*", añade. De hecho, el nuevo sistema impuso límites muy estrictos, los jugadores no podían saltar o ejecutar movimientos especiales fuera del plano principal. El juego también incluyó nuevos "Hidden Desperation Moves", ataques súper potentes que podían vaciar desde un 50 a un 90 por ciento de la barra de energía del rival. No obstante, eran prácticamente imposibles de realizar, no solo porque requerían que el jugador desbloqueara el móvimiento con un código al inicio del combate, sino porque además, durante el combate, habia que ejecutar una secuencia inicial del movimiento además del "Hidden Desperation Move" en sí.

Fatal Fury 3 llegó a los recreativos en marzo de 1995, pero no logró cumplir las expectativas comerciales. "Aunque *Fatal Fury 3* recibió excelentes críticas por el renderizado, el juego fracasó en términos comerciales debido al complicado sistema de planos, menor número de personajes, el loop de combos de Terry y los casi inútiles "Hidden Desperation Moves" confirma Oda. *Fatal Fury 3* no es un mal juego y se deja jugar, pero se puede apreciar que es complicado de dominar, un problema al que tuvieron que enfrentarse los juegos de lucha los años posteriores. En el mercado doméstico, a la clásica versión Neo-Geo se unieron Neo-Geo CD, Sega Saturn and PC, un menor número de formatos respecto a *Fatal Fury Special*.

Menos de un año después, SNK quiso corregir los errores de *Fatal Fury 3* con *Real Bout Fatal Fury*. La trama del juego era muy básica: tras robar los pergaminos Jin, Geese ▶

¿SABÍAS QUE...?

Fatal Fury: Wild Ambition **fue el único juego de recreativa Hyper Neo-Geo 64 que fue convertido a una consola doméstica.**

HÉROES DE CIUDAD

La saga Fatal Fury se desarrolla principalmente en un solo lugar, la ciudad americana de South Town. Aquí está tu guía de turismo...







“El desarrollo de Fatal Fury 3 se detuvo debido al gran terremoto de Hanshin”

Yasuyuki Oda

UNA DE SPIN-OFFS

Fatal Fury ha ofrecido todo tipo de spin-offs a lo largo del tiempo…



En el momento más álgido de su historia, a mediados de los noventa, la saga *Fatal Fury* fue un fenómeno cultural que dejó huella en todas las formas de ocio posibles. Después de algunas bandas sonoras en CD de edición limitada basadas en el videojuego, *Fatal Fury* irrumpió en el mundo de la animación en 1992 -para el mercado del vídeo- con *Fatal Fury: Legend Of The Hungry Wolf.* Estaba basado en los acontecimientos del juego original, con una secuela en 1993 titulada *Fatal Fury 2: The New Battle*, que adaptaba el segundo juego. El éxito de ambas entregas en vídeo dio lugar a una secuela estrenada en cines en 1994, *Fatal Fury: The Motion Picture*, centrado en la historia de la armadura del dios romano Marte, buscada con ahínco por un nuevo villano llamado Laocorn Gaudeamus. En 1994, una adaptación manga fue creada por Ken Ishikawa, conocido por co-crear la longeva serie *Getter Robo*.

Más recientemente, la serie *Fatal Fury* ha sido recreada en máquinas pachislot, tragaperras, de SNK. Cuatro juegos han sido lanzados desde 2006, siendo el más interesante *Garou Densetsu Special* de 2008, que cuenta con bellos sprites en 2D, y *Garou Densetsu Premium* de 2014, que puede ser adquirido para iOS y Android. Ahora que SNK se ha retirado del negocio de las tragaperras, el legado pachislot de la saga continúa con Alice, una fan de Terry Bogard que nació en estas máquinas de *Fatal Fury.* Alice aparecerá en *The King Of Fighters XIV* como parte de equipo Women Fighters.



» [iOS] Si te acompaña la suerte serás compensado con secuencias extra sobre la historia de Terry Bogard.

Howard retoma el control de South Town y organiza un nuevo torneo de lucha para ajustar cuentas con Terry Bogard de una vez por todas. El elenco de *Fatal Fury 3* regresa en su totalidad para la ocasión, con Kim Kaphwan, Duck King y Billy Kane dispuestos a todo. El esquema de control del juego se ha simplificado con un botón de cambio de línea/plano específico para alternar entre los tres planos fácilmente. Y el uso de los Desperation Moves y las Hidden Abilities es controlado ahora por una barra en la parte inferior de la pantalla, como era habitual en otros juegos de lucha.

La gran novedad fueron las victorias "Out of Bounds", que sucedían cuando sacabas a tu oponente del escenario. Esta característica era común en los juegos de lucha en 3D, siendo popularizado por *Virtua Fighter.* SNK se aseguró de que no fuera fácil lograrlo en *Real Bout Fatal Fury,* ya que por lo general tenías que romper una barrera protectora para lograrlo. Resultaba hilarante cuando lo conseguías, podías lanzar a tu oponente al mar o enviarle dentro de un vagón de metro y verle partir.

Con el poco tiempo de desarrollo del juego fue inevitable no cometer algún error, pero no esperábamos que Oda nos contara algo de una situación tan poco agradable. "Cuando lanzamos *Real Bout Fatal Fury,* olvidamos eliminar el modo debug" confiesa. "Todavía hay juegos en los que los Desperation Moves se pueden activar de manera continua con abajo, abajo+C".

Real Bout Fatal Fury fue recibido positivamente por jugadores y prensa, con cuatro analistas de *Electronic Gaming Monthly* puntuando al juego con 8,75 sobre 10. Sin embargo, llegados a este punto la jerarquía de la saga en el género de lucha había cambiado. "Creemos que los controles y los cambios en el sistema de juego en *Real Bout Fatal Fury* tuvieron enorme éxito" exclama Oda. "Sin embargo, estos sistemas eran únicos y el juego se 'salió' del mainstream del género de lucha. La saga *The King Of Fighters,* que heredó los controles de *Fatal Fury 2,* se convirtió en mainstream". Además de las máquinas de sobremesa de SNK, *Real Bout Fatal Fury* se abrió camino hasta PlayStation y Saturn.

¿SABÍAS QUE…?

El primer *Fatal Fury* ofrecía diferentes inputs para movimientos especiales en Japón y el resto del mundo. Prevaleció la opción japonesa en juegos futuros.



» [Neo-Geo] *Real Bout Fatal Fury 2* tiene un apartado visual sorprendente pese a su excesivamente corto ciclo de desarrollo.

A comienzos de 1997, *Real Bout Fatal Fury Special* se convirtió en el segundo "Dream Match" de la saga, que obvió todo tipo de trama y se centró en la lucha. Según Oda, esto se hizo "porque *Real Bout Special* es, exactamente, 'especial', esta entrega no tiene guion al igual que *Fatal Fury Special* tampoco tuvo". El juego retornó a sus raíces volviendo a los dos planos de lucha y certificando el regreso de Tung Fu Rue, Cheng Sinzan, Laurence Blood y Wolfgang Krauser. Del mismo modo, desaparecieron las victorias "Out of Bounds". "Las victorias por expulsión del ring en *Real Bout Fatal Fury* recibieron un feedback muy positivo de nuestros seguidores. Sin embargo, implementamos un sistema nuevo en *Real Bout Fatal Fury Special*" dice Oda. "Ya que el enfoque en *Real Bout Fatal Fury Special era* para combates versus/one-on-one decidimos eliminar un sistema que diera lugar a caídas accidentales y no fuera bien recibido por los usuarios."

Aunque *Real Bout Fatal Fury Special* fue otro gran juego, *Fatal Fury* estaba más lejos del mainstream que nunca. Por primera vez, las conversiones domésticas no salieron de Japón. Inusualmente, la versión PlayStation incluyó contenido exclusivo en forma de nueva historia, con Alfred Airhawk y su némesis White. También contó con limitaciones, como la supresión de los dos planos.

En 1998 apareció *Real Bout Fatal Fury 2: The*







¿SABÍAS QUE...?
Las chicas de *Fatal Fury* han sufrido censura. Mai es el mejor ejemplo, al igual que el topless de Blue Mary al ganar en *Real Bout Fatal Fury*.









» [PlayStation] *Fatal Fury: Wild Ambition* no era exactamente el juego de lucha en 3D más aparente del mercado en 1999.

Newcomers y añadió personajes nuevos por primera vez en tres años: Li Xiangfei, una bulliciosa luchadora que adora zampar, y Rick Strowd, un boxeador nativo americano. Una vez más, el juego careció de argumento. "Para *Real Bout Fatal Fury 2*, los plazos de desarrollo fueron demasiado cortos" explica Oda. "*Real Bout Fatal Fury 2* fue el juego de lucha de SNK desarrollado en en menor tiempo." Desde fuera, es imposible imaginar el poco tiempo que tuvieron sus creadores, ya que ofrece un apartado gráfico 2D magistral, y retoma de nuevo las batallas en dos planos, dedicando uno de ellos estrictamente para evadirte del rival. En este punto, la saga estaba lejos de ser el centro de atención. *Real Bout Fatal Fury 2* solo fue convertido para consolas de SNK, siendo la versión más interesante *Fatal Fury: First Contact*, una versión simplificada para la, entonces novedosa, Neo-Geo Pocket Color, con una selección de personajes y escenarios adaptados a la pequeña pantalla.

El resultado fue que no habría más *Fatal Fury* en 2D a la vieja usanza. SNK intentó reflotar la serie en dos direcciones diferentes al mismo tiempo. "El desarrollo de *Fatal Fury: Wild Ambition* y *Garou: Mark Of The Wolves* fue simultáneo. *Fatal Fury: Wild Ambition* fue lanzado un poco antes" confirma Oda. *Fatal Fury: Wild Ambition* era un juego de lucha en 3D para la placa arcade Hyper Neo-Geo 64, que contaba con una selección de luchadores clásicos y dos exclusivos: una wrestler llamada Tsugumi Sendo y el anciano cascarrabias Toji Sakata.

Por desgracia, *Fatal Fury: Wild Ambition* no tuvo una buena acogida en 1999. La posibilidad de moverse entre el primer plano y el fondo era casi un estándar en los juegos de lucha en 3D y los gráficos no salieron bien parados en comparación con títulos contemporáneos como *Tekken 3*. La versión PlayStation fue simplificada



» [Neo-Geo Pocket Color] A pesar del sencillo apartado visual y el plantel de luchadores, *Fatal Fury: First Contact* era un excelente juego de lucha portátil.

> **"Para Real Bout Fatal Fury 2 los plazos de desarrollo fueron demasiado cortos"** Yasuyuki Oda

gráficamente, pero contaba con dos personajes desbloquebales extra. Fue pobremente recibido por la prensa. Gamespot le puntuó con un 6.1/10, comentando que "necesitas ser un auténtico fan de la saga *Fatal Fury* para apreciar este juego, ya que el resto de jugadores preferirá *Tekken 3*". La review de IGN de 4/10 fue concluyente, diciendo que "Es decepcionante ver una conversión de 2D a 3D tan horrible, especialmente cuando proviene de un linaje tan sagrado".

Mientras la jugada de las 3D fallaba, la actualización de la serie a las 2D fue un éxito masivo. "Nuestros seguidores estaban aburridos de las numerosas secuelas de la saga *Real Bout*, por eso tomamos la decisión de renovar la serie con *Garou: Mark Of The Wolves*," nos dice Oda. Con la excepción de Terry Bogard, el elenco de luchadores fue reemplazado por nuevos luchadores, aunque muchos guardaban relación con el staff clásico, tales como Rock Howard, el hijo de Geese o el protegido de Andy, Hokutomaru. Hasta Terry fue rediseñado. "El diseño de Terry era nuevo cuando lanzamos *Fatal Fury*. Sin embargo, su aspecto era demasiado clásico según desarrollábamos *Garou: Mark Of The Wolves*" recuerda Oda. "Queríamos un Terry más adulto y pacífico, y cambiamos su indumentaria."

Garou: Mark Of The Wolves no se limitó a refrescar el plantel, y se añadió una técnica llamada Just Defend. Si hacías coincidir tu bloqueo con el ataque enemigo, ganabas una serie de ventajas sobre el bloqueo habitual, incluyendo una recuperación más rápida, la habilidad de defenderte en el aire e incluso recuperación de vida. Además, el sistema Tactical Offense Position (TOP) permitía a los jugadores seleccionar una determinada zona de la barra de vida, en la cual los luchadores podían recuperar vida gradualmente, infligir más daño o cargar más rápido el Especial.

Garou: Mark Of The Wolves ha sido reconocido como un clásico de la lucha en 2D, gracias a su excelente jugabilidad y un apartado gráfico sobresaliente que ofrece algunas de las animaciones más brillantes de Neo-Geo. "En *Garou: Mark Of The Wolves*, modificar los frames de animación, aunque solo fuera uno habría generado ralentizaciones, fuimos capaces de ajustar el juego para alcanzar el límite de la consola" remarca Oda. "Redujimos el tamaño de los personajes para hacer que la pantalla pareciera más grande, aumentamos la velocidad de movimiento de los personajes, acortamos el tiempo del daño y la recuperación de la guardia. Estos factores permitían más movimiento durante los combates."

Sin embargo, la excelente reputación del juego se expandió lentamente, sobre todo porque las versiones domésticas eran difíciles de conseguir tras el lanzamiento del juego en 1999, a no ser que pudieras adquirir un cartucho de Neo-Geo. La versión Dreamcast apareció antes de la bancarrota de SNK y el port para PS2 lo hizo en 2005. Además, no apareció en Europa hasta que aterrizó en XBLA en 2009.

Habiendo oído que una secuela de *Garou: Mark Of The Wolves* había sido planificada antes de la bancarrota de SNK en 2001, le pedimos a Oda que nos confirmara si era cierto, y qué quedaba del proyecto si es que había sido iniciado. "Sí, es verdad" confirma, pero nuestras esperanzas decrecen al escuchar la terrible verdad. "Los datos prácticamente han desaparecido. Sin embargo, algunos permanecen en nuestras oficinas en formato PDF" explica, lo que significa que poco más que documentos conceptuales han sobrevivido.

Desde entonces la saga *Fatal Fury* ha permanecido silente, pero su legado nos deja detalles como los personajes utilizados en los *King Of Fighters* o entregas disponibles para descarga. Dado el interés en la serie preguntamos a Oda si podría volver algún día. "Sí" responde. "Si *The King Of Fighters XIV* tiene éxito, no solo regresará *Fatal Fury*, muchas de nuestras IP's podrían volver a la vida". Deseamos que sea así, hay muchos lobos hambrientos buscando pelea. *



EL ÚLTIMO HITO DE UNA EDAD DE ORO

RISKY WOODS

Risky Woods es un hito en la historia del videojuego en España. El título de Zeus Software, editado por Dinamic y publicado por EA en 1992, fue el primer videojuego patrio en lanzarse en consola y el último de toda una época del desarrollo español, caracterizada por producciones artesanales, llenas de ilusión y mucha ingenuidad.

Por Julen Zaballa García

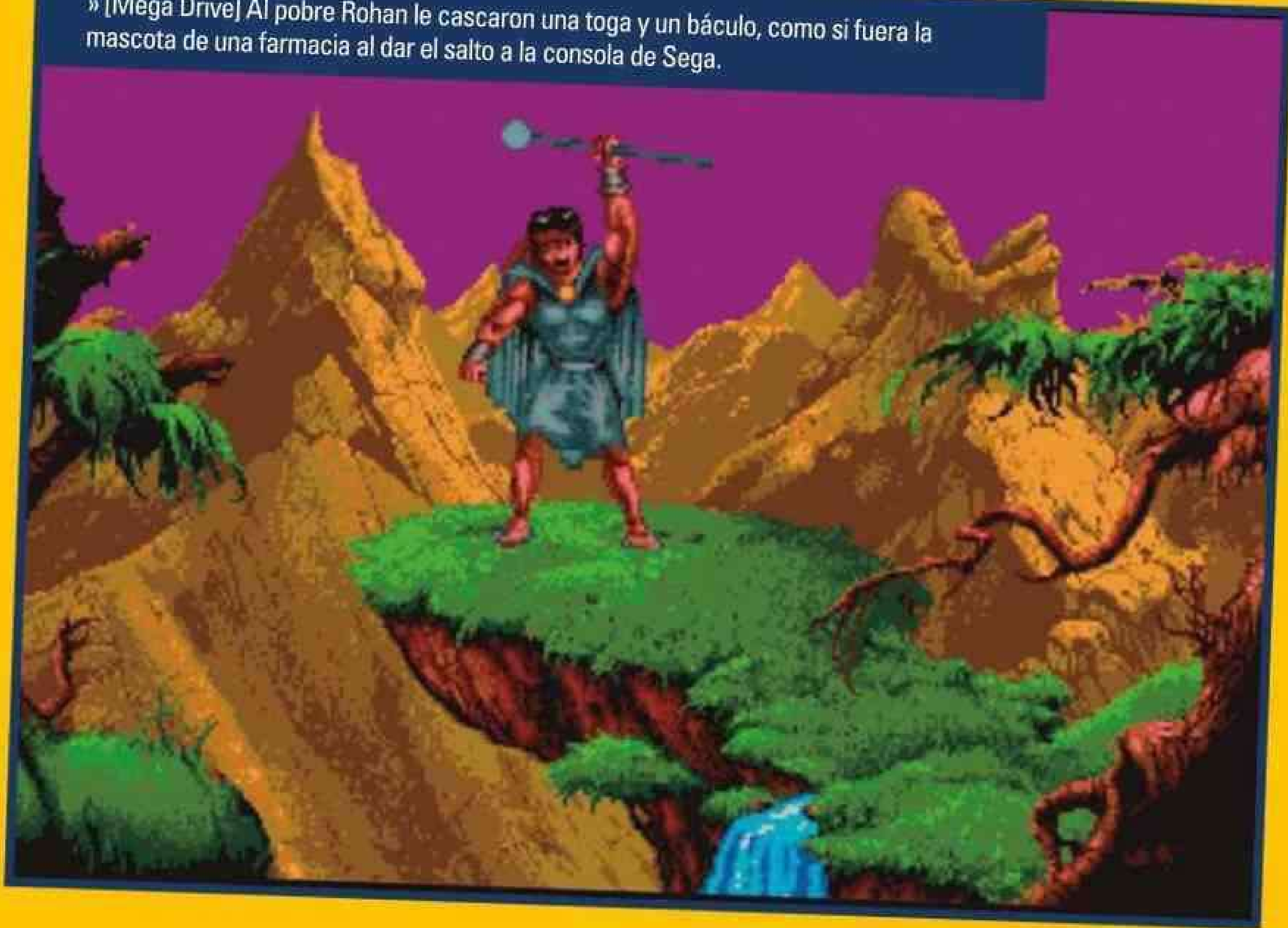
Entre los aficionados españoles, existe la errónea creencia de que *Risky Woods* es un producto totalmente Made in Dinamic. Si bien es cierto que los hermanos Ruiz estuvieron muy implicados en la distribución de este videojuego, sus verdaderos creadores vivían a 450 kilómetros del centro de Madrid, en un barrio situado en la periferia de Donostia-San Sebastián.

Ricardo Puerto (programación) y Raúl López (gráficos), quienes se habían enamorado del ZX Spectrum leyendo las páginas de la revista *MicroHobby*, decidieron crear su propio estudio de videojuegos: Zeus Software. Para su primer trabajo, tomaron como referencia los juegos *Abu Simbel Profanation* y *Camelot Warriors* (Dinamic, 1985-1986), y crearon *Hundra*, una mezcla de run and gun y videoaventura protagonizado por una amazona que debe rescatar a su padre. El suave desplazamiento de la heroína captó la atención de Dinamic, empresa con la que los vascos cerraron un fructífero acuerdo de distribución. Durante los siguientes años, a *Hundra* le siguieron *Delfox* y *Comando Tracer*, para ordenadores de 8 bits.

Pero la ambición por crear mejores videojuegos no quedó ahí. Los donostiarras siempre tuvieron claro que su objetivo final era desarrollar videojuegos para máquinas recreativas. Los Spectrum, MSX o Amstrad CPC se les habían quedado pequeños. Tenían que dar un salto cualitativo, y el Commodore Amiga parecía ser el aliado perfecto.

Sin embargo, adaptarse a las exigencias técnicas del ordenador diseñado por Jay Miler no fue nada fácil. "Leía documentación y pensaba: ¡qué complejo es todo!", asegura Ricardo Puerto. La máquina exigía al programador "tocar directamente las tripas del Amiga", lo que obligó a Zeus Software a parar su producción de videojuegos.

Una vez conocidos todos los entresijos del ordenador de 16 bits, comenzó la gestación de *Risky Woods*. Por aquel entonces, los vascos estaban muy influenciados por los trabajos de The Bitmap Brothers. Comenzaron a programar un juego con scroll en ocho direcciones, siguiendo la estela de *Speedball II: Brutal Deluxe* (1990), "pero no nos gustó cómo quedaba", se sincera Puerto. Así que decidieron simplificar el juego, y volvieron al movimiento de pantalla horizontal ▶



» [Mega Drive] Al pobre Rohan le cascaron una toga y un báculo, como si fuera la mascota de una farmacia al dar el salto a la consola de Sega.



» [Mega Drive] *Risky Woods* fue el primer videojuego español en saltar a las consolas. Por desgracia, los estudios no estaban preparados para los royalties de los japoneses.



» [Mega Drive] El juego fue desarrollado en Inglaterra, a partir del código vasco.



» [Mega Drive] Este mapa era un guiño en toda regla a la saga *Ghosts 'N Goblins*.



» [Mega Drive] El diseño de los enemigos era bastante simpático.

UN VIDEOJUEGO ESPAÑOL EN EL REINO DE SEGA

Además de los Juegos Olímpicos de Barcelona y la Expo de Sevilla, 1992 fue un año para el recuerdo especialmente entre los aficionados al ocio electrónico. *Risky Woods* se convirtió en el primer juego español en publicarse en consola, concretamente en Mega Drive. Un hito que sitúa el trabajo de Zeus Software en lo más alto del Hall of Fame patrio, junto a ilustres títulos como *Destroyer/Altair* (Cidelsa, 1981) y *La Pulga* (Indescom, 1983).

El desarrollo de *Risky Woods* para MD surgió cuando sus creadores, el programador Ricardo Puerto y el grafista Raúl López, se encontraban en plena producción de la versión Amiga. Advertían que su juego era un diamante en bruto, y comenzaron a explorar nuevas vías para publicarlo. Después de sopesar algunas opciones, llegaron a un acuerdo con Dinamic, debido al buen feeling que tenían con los Ruiz.

Coincide en el tiempo que la multinacional Electronic Arts aterrizaba en Europa. Sus intenciones eran claras: crear una red comercial en el viejo continente, a través de alianzas con distribuidoras locales. En paralelo, una nueva plataforma de videojuegos comenzaba a hacerse muy popular en Europa: Mega Drive. Todo el mundo quería colocar sus juegos en el prometedor catálogo de la bestia negra. "La MD, en aquella época, era la consola clave", recuerda el socio y cofundador de Dinamic, Victor Ruiz. Tanto que la distribuidora estuvo luchando para licenciar algunas de sus propiedades intelectuales. No hubo fortuna. Aún así, no perdieron la esperanza. Contaban con un as en la manga, y sabían que podía funcionar. Aquel juego se llamaba *Risky Woods*.

Un día, durante el primer semestre de 1991, el director general de EA en España, Javier Busto, levantó el teléfono de su despacho y llamó a Pablo Ruiz: su superior en Europa, Mark Lewis, y el director comercial de la compañía, David Gardner, estaban de vacaciones por España. Al parecer, iban a pasar unos días a Pamplona, con motivo de los sanfermines. Busto sugirió que podía ser un buen momento para que conocieran, de primera mano, *Risky Woods*.

El encuentro a tres bandas –EA, Dinamic y Zeus Software-- se celebró una tarde de julio en Donostia-San Sebastián, en una lujosa habitación del Hotel Londres. Durante poco más de una hora, Raúl López se dedicó a jugar al *Risky Woods*, mientras Ricardo Puerto, con los nervios a flor de piel, explicaba la historia y las mecánicas de juego. Pablo Ruiz hizo las labores de traductor.

Aquella reunión tuvo con final feliz un par de meses más tarde, cuando Dinamic y EA firmaron en Londres un acuerdo para la distribución mundial del trabajo de Zeus Software. Además de publicarlo para Amiga, Atari ST y PC, aquella rúbrica comprometía a la multinacional a adaptar el juego a MD. De esta manera, *Risky Woods* se convirtió en el primer videojuego español en publicarse en una consola de videojuegos.

LAS MODIFICACIONES BRITÁNICAS

La conversión de *Risky Woods* a Mega Drive quedó en manos de un equipo interno que EA tenía en Inglaterra, capitaneado por el programador Steve Wetherill, y conocido por sus trabajos para 8 bits en la compañía Odin Computer Graphics. El desarrollo se inició a los primeros meses de 1992, y el equipo de Wetherill trabajó en todo momento sobre una versión Amiga del juego vasco. "Era colorido, rápido, con un movimiento suave y divertido", destaca el programador británico.

Sin embargo, la multinacional no quería que su equipo hiciera un simple port del original, sino una enhanced edition. Se necesitaron seis meses para portarlo a MD, y alguna que otra semana más para implementar todos los cambios que el productor Kevin Shrapnell había solicitado. Shrapnell es el máximo responsable de que se implementaran los puzles estilo Simón para superar las puertas-ojo, y de que se eliminase la tienda de armas al final de cada pantalla.

Además, se modificó la vestimenta de Rohan. Jimmu Savage fue el artista encargado. Transformó al protagonista en un hechicero, con túnica blanca y báculo. También adaptó el aspecto de algunos elementos, como llaves-ojo (eye-keys) y las puertas.

Las limitaciones técnicas de MD también influyeron en el acabado final de la banda sonora. El compositor Jason Whitely tuvo que sudar tinta para adaptar el estupendo trabajo musical creado por José Antonio Martin al chip Yamaha de la consola, obteniendo un resultado meritorio.

Risky Wood para *Mega Drive* se lanzó en los principales mercados durante la segunda mitad de 1992, vendiéndose en países como Inglaterra, Alemania, Estados Unidos, Brasil y Japón.

RISKY WOODS



» [Atari ST] La fiebre por el manga empezaba a arrasar en España, y Rohan desplegaba un look sospechosamente parecido al de Son Gohan. Bandana incluida.



» [PC] *Risky Woods* acabó siendo el último lanzamiento dentro del sello Dinamic. La histórica compañía acabaría desapareciendo, como otras tantas.

que tan buen resultado les había dado en *Hundra* y *Comando Tracer*.

Risky Woods es un compendio de referencias técnicas y jugables de arcade a los que López y Puerto estaban viciados. El mapa en miniatura, que aparece al inicio de cada fase, está sacado de *Ghouls 'N Ghosts* (1988), mientras que el scroll parallax es un guiño al *Shadow of the Beast* de Psygnosis (1989).

Raúl López también implementó todas sus influencias artísticas. El diseño de los niveles y de los enemigos recuerda al trabajo de Mark Coleman y Dan Malone para *Gods* (The Bitmap Brothers, 1991). En cuanto al protagonista, el grafista donostiarra reconoce que "es un claro homenaje a Dragon Ball, de Akira Toriyama". Finalmente, el universo visual de *Risky Woods* se completa con unas pequeñas pinceladas sacadas de las historietas de Richard Corben.

RÁPIDO Y SIN CONTEMPLACIONES

Tras dos años de desarrollo, Zeus Software creó un juego de argumento sencillo, pero que no se andaba con medias tintas. A lo largo de doce fases Rohan debe liberar a todos los monjes petrificados por el malvado Draxos, y eliminar a sus lugartenientes Zabrus, Ophios y Cephus.

El arma principal de Rohan serán las dagas arrojadizas, aunque pronto descubrirá que son poco efectivas a la hora de eliminar a monstruos como el Devorador o las bestias mutantes. Una vieja tienda situada al final de cada fase será parada obligatoria para Rohan. Allí podrá canjear las

EL UNIVERSO SONORO DE RISKY WOODS

La música es uno de los elementos que más recuerdan los jugadores de *Risky Woods*. Once temas que consagraron a su compositor, José Antonio Martín.

Nacido en Madrid en 1969, sus primeros pinitos en la creación de música para videojuegos llegaron al conocer al programador Pablo Ariza. "Éramos compañeros de clase y vecinos". Fue para el videojuego *Cómeme*, que Ariza puso como ejemplo en la publicación por fascículos "Aprende a programar tu propio juego" en Microhobby. Martín y Ariza, junto a su amigo Juan Carlos Naranjo, crearon el estudio Creepsoft, firmando títulos como *Rescate Atlántida* y *Astro Marine Corps*, ambos publicados por Dinamic en 1989. La música de Martín para AMC encandiló a Zeus Software. y tenían claro que quería contar con su buen hacer en *Risky Woods*. "Ricardo Puerto me escribió sobre cómo iba a ser el juego: de corte épico, y con una jugabilidad parecida a una máquina recreativa".

Los donostiarras buscaban "una música bastante cañera, por lo menos, para el menú". "Más adelante –relata Martín– ya me irían hablando de las fases, y de la cantidad de música que querían para cada una. Estaba encantado de poder trabajar con ellos".

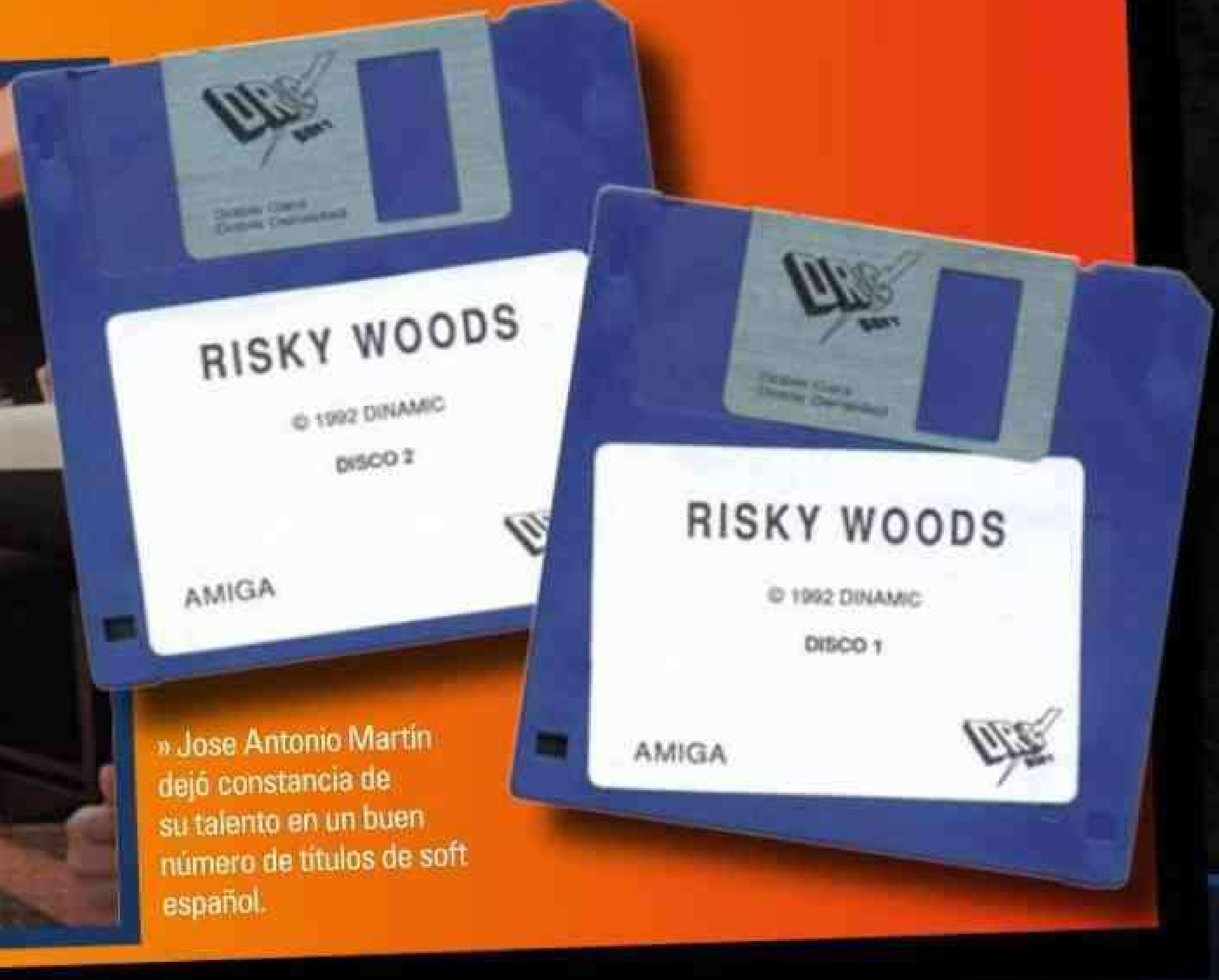
Elaboró once temas. "Me dieron total libertad para el menú principal, pero también fueron muy exigentes, algo que siempre les agradeceré". Llegó a enviarles tres bosquejos diferentes hasta que dio con la tecla.

Construir la banda sonora fue "complicado" debido a la limitación de memoria. "El que marcaba las pautas era Ricardo, ya que era el que me decía la memoria de la que disponía. Se solía reservar un canal para los FX o, en ocasiones, se reducía la memoria de uno de los instrumentos". La experiencia obtenida con AMC permitió a Martín exprimir los recursos del NoiseTracker para hacer frente a las restricciones del Amiga.

Preguntado por la música del port de MD, Martín comenta que no tuvo nada que ver. "La descubrí cuando ya estaba editada. Suena algo peor debido a las limitaciones de la máquina", aunque destaca la adaptación de la partitura que hizo Jason Whitely. "Estaba muy bien. Lo que pasa es que el sonido de MD no se puede comparar con el del Amiga".

Aunque Martín tiene en su haber una decena de músicas para videojuegos, *Risky Woods* es el trabajo del que más se enorgullece. "Para mí, es lo mejor que he hecho para Amiga".





» Jose Antonio Martín dejó constancia de su talento en un buen número de títulos de soft español.

monedas de oro, recogidas a lo largo del nivel, por armamento.

Aunque *Risky Woods* se desarrolló en Euskadi, y tomó influencias británicas y japonesas, el trabajo de Zeus Software no puede desprenderse de la jugabilidad Made in Spain: aparición espontánea y aleatoria de los enemigos, saltos prácticamente al pixel, situaciones abusivas derivadas de la mala baba de los donostiarras... Elementos que sufrieron los jugadores, y que obligaban a tirar de habilidad (o de algún que otro truco).

Pero su dificultad no desluce el trabajo de Puerto y López. *Risky Woods* es un título solvente y muy fluido, que cuenta con un envoltura colorida y detallista, además de varias filigranas técnicas, poco usuales en el desarrollo español. Un juego donde los vascos exprimieron todos sus conocimientos, y que sentó las bases del que sería su último y más completo trabajo: *Biomechanical Toy* (Gaelco, 1995).

Las aventuras de Rohan llegaron al mercado a comienzos de 1992 para Amiga, Atari ST y PC. La prensa llegó a decir que *Risky Woods* era "lo mejor que nos ha proporcionado el software español en mucho tiempo", destacando su rapidez, originalidad y la música creada por J.A. Martín.

Risky Woods tiene el dudoso honor de ser el último título distribuido por Dinamic, pero también fue el primer juego español en publicarse en consola. Algunos historiadores consideran que con él se cierra una etapa del software español. Una era que da continuidad a un nuevo tiempo de creación, con la mirada puesta en los vientos que llegaban desde más allá de nuestras fronteras. *

» [Amiga] La máquina de Commodore fue aprovechada a conciencia por Zeus Software.



» [Mega Drive] En el mercado japonés, el cartucho sería rebautizado como *Jashin Draxos*.



AMIGA VERSUS MEGADRIVE

Risky Woods contó con cuatro versiones diferentes: tres para ordenadores --Commodore Amiga, Atari ST y PC-- y una para consola, Mega Drive.Todas tomaron como referencia la programación original realizada por Ricardo Puerto y Raúl López en la maquina diseñada por Jay Miner. Sin embargo, sólo la versión para la consola de Sega fue reprogramada por un equipo diferente a Zeus Software y por ello, es la que menos se parece al juego original. En RetroGamer España analizamos sus diferencias.

Uno de los primeros grandes cambios que se observan al cargar *Risky Woods* por primera vez es su acabado gráfico. La versión de Commodore Amiga es muchísimo más colorida y luminosa, debido a que el ordenador disponía de una paleta de 4.096 colores, frente a los 512 de la máquina de Sega. Los escenarios en Mega Drive tienden hacia el ocre, por lo que los colores se ven más oscuros y apagados.

Otra modificación, palpable desde el primer momento de juego, es el cambio de vestimenta de Rohan en su adaptación a Mega Drive. Se trata de un cambio drástico que convierte al protagonista de *Risky Woods* en una especie de hechicero, vestido con una túnica de color blanco, y un báculo mágico. Esta novedad estética no tiene ningún fundamento técnico, sino que la decisión fue adoptada para hacer más atractivo el juego a los gustos del usuario de consola.

Los cambios artísticos no se detuvieron en Rohan. Elementos del juego, como las llaves-ojo (eye-keys), fueron rediseñados, y tienen forma de rueda. Su función también varía, ya que para poder atravesar las puertas-ojo, el jugador deberá acertar la combinación superando un pequeño juego de memoria.

El equipo comandado por Steve Wetherill fue mucho más contundente al eliminar completamente la tienda de armas que, en la versión de ordenadores, se situaba al final de cada nivel de *Risky Woods*. Este cambio obligó a repensar algunas mecánicas del juego. En la versión de Mega Drive las armas ya no tendrán que comprarse, sino que están desperdigadas por la pantalla. Además, las monedas de oro ahora son piezas de plata que, según la cantidad que se recojan, otorgarán mayor protección y potencia a los ataques de Rohan.

» [ZX Spectrum] *Hundra* fue el primer lanzamiento comercial de Zeus Software.





» [Arcade] Zeus Software unió fuerzas con Gaelco para crear *Biomechanical Toy*.

LAS OTRAS MARAVILLAS DE ZEUS SOFTWARE

Hundra (1988): Primer videojuego comercial publicado por los donostiarras, y primera colaboración con Dinamic de los hermanos Ruiz. Arcade de acción en la que la protagonista debe rescatar a su padre, secuestrado por el dios Loki. Su suavidad de movimientos llamó la atención de los jugadores de microordenadores.

Delfox (1988): Demostración técnica de Ricardo Puerto como programador que fue publicado bajo el sello 100% Dinamic como si fuera un juego completo. La crítica se cebó con el título de Zeus Software, y con razón.

Comando Tracer (1988): Ricardo Puerto y Raúl López abandonaron las epopeyas épicas para atreverse con este arcade de exploración en el espacio. Técnicamente, el juego de Zeus Software toma como referencia a *Cobra* (Ocean Software, 1986) de Jonathan Smith. Es el juego más completo de los donostiarras para las plataformas de 8 bits.

Bestial Warrior (1989): Arcade muy similar a *Game Over* (Dinamic, 1987) que fue programado por Julio Santos, un amigo y vecino de Raúl López, quien se encargó de dar al juego una coherencia visual. Zeus Software hizo de intermediario para su publicación bajo el sello Dinamic.

Biomechanical Toy (1995): Es el sueño cumplido de Zeus Software. Desde la creación del estudio, Puerto y López siempre quisieron hacer juegos para máquinas recreativas. La empresa catalana Gaelco les facilitó las herramientas para elaborar un arcade en 2D diabólicamente fluido y adictivo. Con un protagonista molón que recuerda a Terminator, el jugador se abre paso a disparos en un universo sacado de las viñetas de un cómic.

Mike Posehn puede que no se describa a sí mismo como "el típico jugador", pero fue responsable de uno de los juegos más definitorios de los primeros noventa. Coge el helicóptero y únete al piloto Nick Thorpe en este vuelo rasante por encima de este juegazo de EA.

DESERT



En el mercado actual de los videojuegos, el estilo 'sandbox' está ampliamente extendido. Pero a principios de los noventa, si querías una aproximación flexible a los shoot-'em-up, tenías a tu disposición una 'caja de arena' literal, porque había pocas alternativas a *Desert Strike*. "A principios de 1990 Trip Hawkins me preguntó si quería desarrollar un juego nuevo," recuerda el diseñador Mike Posehn. Era una petición inusual en cierto sentido: los anteriores proyectos de Posehn para Electronic Arts no habían sido juegos, pero daba la casualidad de que había estado trabajando en un simulador de vuelo. "A Trip siempre le había gustado *Choplifter* por la agradable sensación que daban los rescates con helicóptero. EA me prestó una de sus estaciones de trabajo, que eran un prototipo de placa de Sega con un cartucho programable y una interfaz de Apple Macintosh."

La elección de Posehn fue una sorpresa por lo que entonces pensaba de los videojuegos. "No jugaba demasiado porque no me gustaba el estilo de plataformas con scroll en 2D que estaba de moda," explica. Su deseo de romper las convenciones que no le agradaban influyeron en muchas de las decisiones de diseño de *Desert Strike*. "Siempre me había gustado el punto de vista isométrico porque daba una sensación de 3D sin necesidad de tener que programar unas 3D reales. Preparé una demo de un sencillo helicóptero que podías hacer volar para rescatar a un tipo diminuto. Si volabas lento cerca de él, automáticamente descendía un cable y lo arrastraba. Era simpático y proporcionaba esa sensación agradable que buscaba Trip."

Como no-jugador confeso, Posehn necesitaba ayuda para dotar de estructura a la demo. "EA me emparejó con John Manley y creamos un script que titulamos '*Beirut Breakout*.' Yo hice el diseño técnico, pero John era el auténtico jugador que sabía como plantear una historia que fuera divertida de jugar," recuerda. Tampoco les costó demasiado encontrar esa historia: "La guerra civil en el Líbano era noticia por entonces, así que el tema de los rescates aéreos en el desierto ▶





STRIKE
RETURN TO THE GULF









» [Mega Drive] Los copilotos tienen distintas habilidades, y el mejor tenía que ser rescatado del campo de batalla.

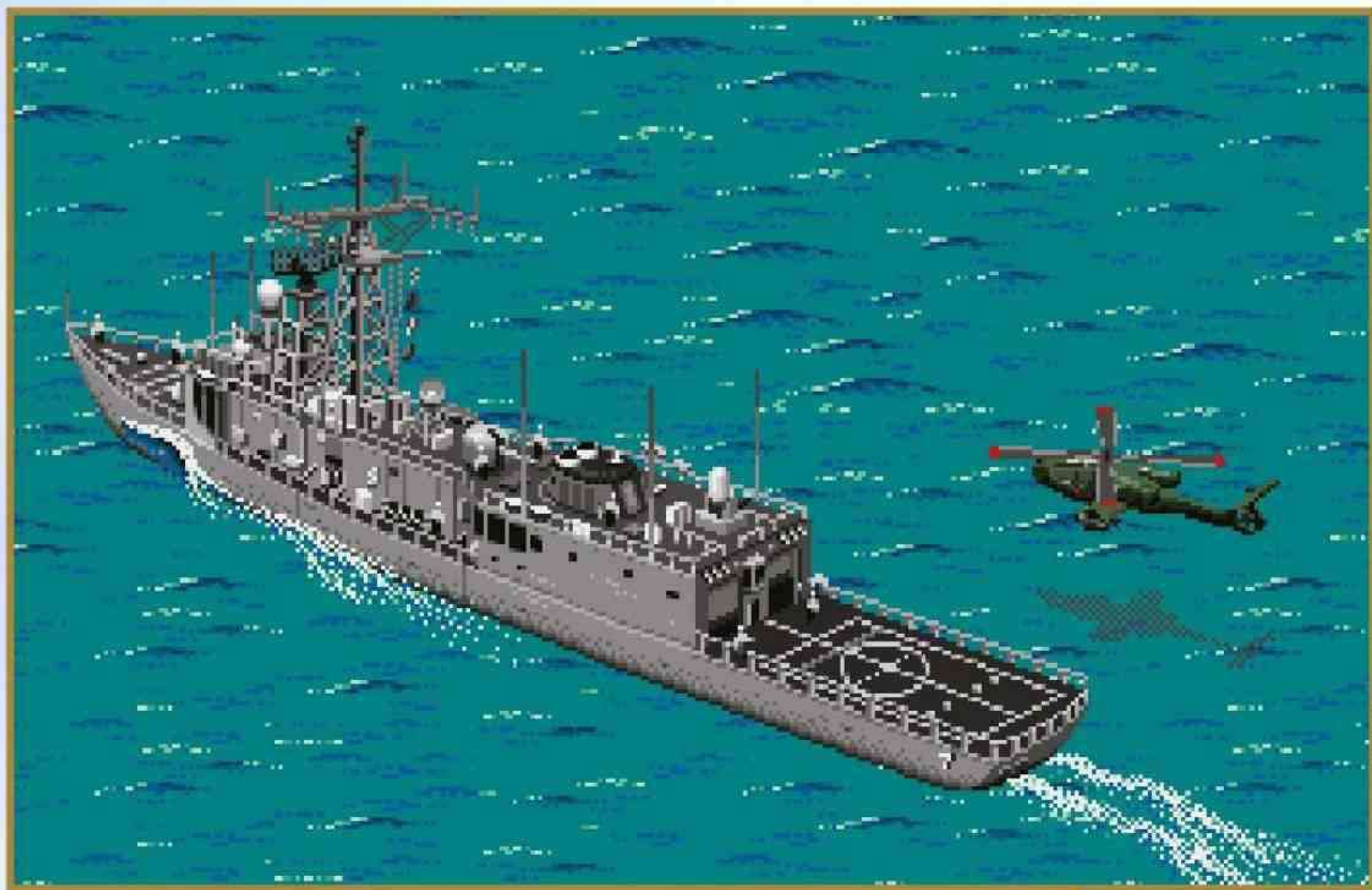


» [Mega Drive] Los objetivos clave, como este silo de misiles, están siempre fuertemente defendidos.



» [Mega Drive] Los edificios pueden ocultar ventajas, pero también enemigos que aguardan tu llegada.





» [Mega Drive] Cada campaña arranca en una fragata, y hay que volver de una pieza.

» [Mega Drive] Kilbaba intenta destruir sus propios oleoductos en la caótica campaña final.





▶ eran algo natural y que no necesitaba muchas explicaciones." La historia del alzamiento del general loco Kilbaba, que había tomado el control de un país no identificado del Golfo y se había puesto a construir bombas nucleares no parecía muy disparatada… ni siquiera ahora.

El resultado de todas esas primigenias decisiones de diseño fue que *Desert Strike* acabó siendo bastante diferente a otros juegos de tiros de Mega Drive, que casi siempre estaban inspirados en la mecánica de los arcades. Tu helicóptero Apache era potente y tenía un armamento muy potente, pero debías estar pendiente constantemente de la munición. Pero lo más importante de *Desert Strike* era la naturaleza abierta de sus campañas. Este detalle también estaba inspirado en el disgusto de Posehn con los juegos existentes por entonces. "Básicamente, odiaba el rígido sistema de jefes multi-nivel que se veía tanto. Quería que el jugador se sintiera liberado, más que atado por un guion lineal," recuerda Posehn. "Pensé que debías tener la posibilidad de moverte con libertad por el mundo y dedicarte a volar cosas por los aires si era lo que querías. Pero había que incluir alguna forma de progresar por los niveles; así que John y yo pensamos en las minimisiones y el sistema *snafu*."

"Quería que el jugador se sintiera liberado, más que atado por un guion lineal"
Mike Posehn

"Cada nivel tenía un objetivo principal que se conseguía completando una serie de mini-misiones," continúa Posehn. "Básicamente, era virtualmente imposible completar la misión principal si no completabas las minimisiones primero. Cuando una minimisión se completaba, la IA enemiga era menos efectiva." Estos objetivos estaban ordenados de forma que tenían sentido desde una perspectiva táctica, y ese era un incentivo claro para seguirlas. "Por ejemplo, la puntería de los misiles enemigos empeoraría



» [Mega Drive] Ocasionalmente conseguías información de los presos o aliados en breves secuencias.



» [Mega Drive] Cada persona rescatada da 100 puntos de armadura, así que vale la pena buscar cualquier superviviente.

después de que acabaras con un radar cercano," afirma Posehn. "Con el radar intacto, era imposible abrirse paso."

De hecho, *Desert Strike* en conjunto proporciona una gran sensación de progreso. Cada una de las campañas tiene lugar a una hora distinta del día, y la desesperación de Kilbaba se va haciendo palpable según el juego continúa (y según las defensas del enemigo son más duras, pasarás de atacar las pistas de despegue de forma preventiva a impedir que inunde el mar con petróleo o use armas nucleares). Es un logro impresionante teniendo en cuenta la economía de medios: "El cartucho anunciaba '8 MEGS', lo que quiere decir ocho megabits, ¡pero solo un megabyte! Para salvar espacio los gráficos se hacían con cuadros de 8 bits. Una zona de 512x512 píxeles tenía solo 64x64 cuadros. Pero en vez de 4,096 cuadros diferenciados, teníamos 32 distintos. Así que esa zona de 512x512 píxeles podía comprimirse. Creo que en el cartucho final apenas sobraban 80 bytes."

La recepción crítica fue unánimemente positiva cuando el juego salió a la venta en 1992. En una review de 94% en *Mean Machines*, el analista declaraba su amor por la naturaleza abierta del ▶

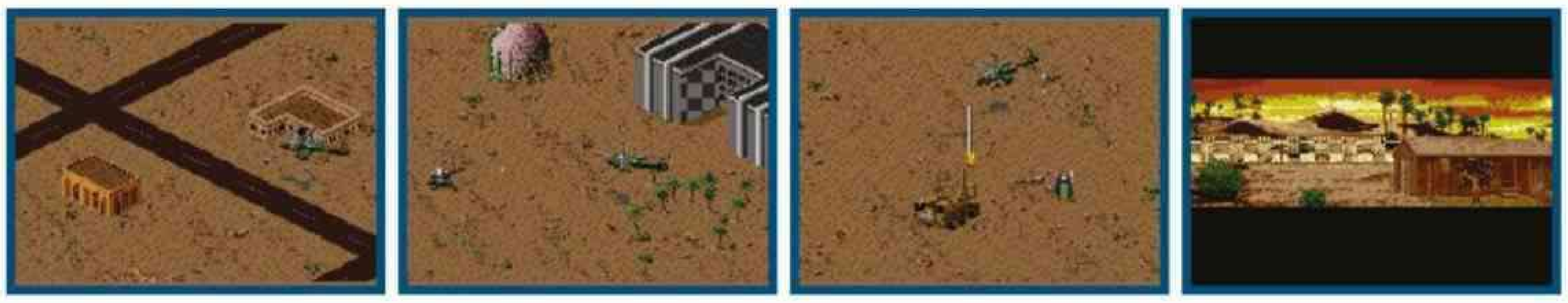
DERROCAR AL DICTADOR

Cómo expulsar a Kilbaba del poder.



CAMPAÑA 1: SUPERIORIDAD AÉREA

■ Tu camino para acabar con Kilbaba arranca aquí, al amanecer. Para empezar, necesitas reventar un par de radares. Dale prioridad a neutralizar los lanzamisiles tierra-aire, muy poderosos, antes que centrarte en los menos potentes AAAs. Una vez hayas acabado con ellos, ve a la estación de energía y a las pistas de despegue. Ojo: ¡los refuerzos enemigos llegarán cuando menos te lo esperes! Después de esto, capturar a comandantes enemigos debería ser fácil, así como encontrar a uno de tus agentes desaparecidos. Vuela por los aires el edificio donde se esconde mientras lo rescata tu copiloto, y devuélvelo sano y salvo a la fragata.



CAMPAÑA 2: ANIQUILADOR DE SCUDS

■ Este ataque vespertino arranca de forma muy similar a la primera campaña, pero con huidas de prisión entre las destrucciones de radares y plantas de energía. Mata tantos enemigos como puedas, necesitarás espacio para moverte cuando lleguen los refuerzos. Una vez hayas cumplido con esas misiones, la destrucción de la planta de fabricación de armas químicas hará que salgan a la calle los comandantes de las lanzaderas de misiles SCUD. Cada uno de los seis comandantes sabe dónde está un lanzamisiles, y hay que destruir cinco. Cuando acabes, ve a liberar prisioneros al norte del mapa.



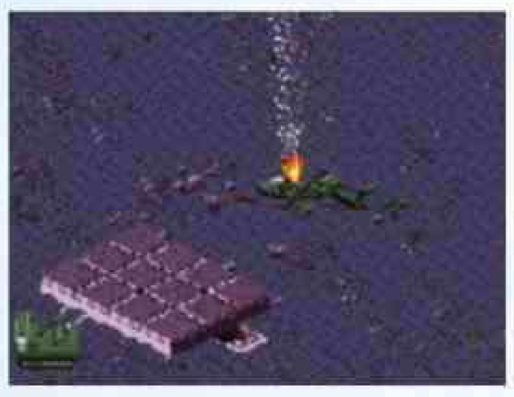
CAMPAÑA 3: EMBASSY CITY

■ Esta misión tiene lugar a primera hora de la tarde, y es donde las cosas comienzan a ponerse muy peligrosas. Tu primer trabajo es rescatar a unos cuantos inspectores de las Naciones Unidas, que te dirán dónde hay unas fábricas de armas biológicas. Destrúyelas y captura al químico que te dirá la localización de unos silos secretos de misiles que necesitan un buen bombardeo. Entonces tira para la zona de la costa y rescata a unos cuantos pilotos accidentados antes de enfrentarte al vigiladísimo yate de Kilbaba (mucho mejor si antes vuelas una central de energía). Finalmente, captura a un embajador malvado y escolta al de los buenos en autobús.



CAMPAÑA 4: TORMENTA NUCLEAR

■ Tu campaña final tiene lugar durante la noche. Kilbaba ha decidido echar los restos con una táctica de tierra quemada. Salva los oleoductos del ataque, evita que lance el petróleo al mar y, una vez que lo has conseguido, ataca los bunkers para que los prisioneros que hay dentro escapen. Desde aquí, solo tienes que impedir que se desate una guerra nuclear. Encuentra los camiones de basura que llevan partes de misiles y destrúyelos (cuidado con los camiones civiles, eso sí) y luego arrasa las instalaciones nucleares. Finalmente, obliga a Kilbaba a salir de su palacio y no dejes que se te escape en su avión en el último momento.



» [Mega Drive] *Desert Strike* es un juego difícil, así que prepárate para verte derribado a menudo.



» [Mega Drive] Daña objetivos estratégicos, como radares y plantas de energía.

▶ juego y lo describía como "uno de los mejores juegos de tiros de Mega Drive". *Sega Pro* le dio un 92% y lo describió como "una guerra a escala completa, con toda la acción embutidas en un cartucho de 8Mbit," y citaba que algunas misiones del juego eran "incómodamente similares a sucesos recientes que han tenido lugar en el Golfo".

Un juego dedicado a los conflictos en Oriente Medio siempre va a ser pertinente, y eso le pasó a *Desert Strike*. Aunque el desarrollo había empezado en los últimos meses de la Guerra del Líbano, pronto estiró su temática hasta la Guerra del Golfo (de hecho, en los créditos hay una dedicatoria a los soldados estadounidenses). Por supuesto, la controversia fue inevitable: "Recuerdo ver sorprendido un reportaje en la CNN donde decían 'Primero la Guerra del Golfo y ahora un videojuego de la Guerra del Golfo'," dice Posehn. "Por supuesto la conexión era involuntaria, pero es que el juego trataba sobre un dictador militar en una zona desértica."

La oportuna temática ayudó al éxito del título, convirtiéndose en el mayor éxito de EA. Fue convertido a numerosos formatos y disfrutó de cuatro secuelas: *Jungle Strike, Urban Strike, Soviet Strike* y *Nuclear Strike*. Aunque Posehn ya no trabaja en la industria, está orgulloso de este legado. "Continuamente me sorprende y agrada el interés que despierta, y me encanta hablar con fans del juego," nos cuenta. "Uno de los mejores fue un fan de Brasil a quien le gustaba tanto el juego cuando era adolescente que acabó siendo piloto de helicópteros en la vida real." Un caso extremo, aunque lo cierto es que *Desert Strike* era tan peculiar que invitaba a la obsesión. Los juegos de mundo abierto que triunfan hoy le deben mucho a *Desert Strike* y a su éxito… un increíble legado para un juego concebido por alguien a quien no le gustaban demasiado los videojuegos. ✱

» [Mega Drive] El palacio de Kilbaba destaca en plena zona desértica, donde hay pocos elementos más.



> **"Un fan de Brasil estaba tan obsesionado con el juego de adolescente que acabó siendo piloto de helicóptero en la vida real"**
> Mike Posehn

LAS CONVERSIONES

El mayor éxito de EA a principios de los noventa era demasiado grande para permanecer confinado en Mega Drive. Así se portó en otros campos de batalla…

AMIGA 1993

■ La versión para Amiga de *Desert Strike* recibió un audio sampleado excelente, con gritos de soldados pidiendo ayuda, y en general, efectos gráficos mucho más pulidos. También las explosiones y los menús y marcadores fueron revisados. Lo malo: hay que cambiar entre armas de forma manual.



SNES 1993

■ Muy pocos cambios con respecto a la versión de Mega Drive, más allá de algunas diferencias en el audio. Como los gráficos han sido portados directamente y Super Nintendo tiene una resolución de pantalla horizontal más pequeña, pierdes como un 20% de visión de distancia, haciendo que el juego sea más difícil.





LYNX 1993

■ Puede que no tengas una textura del suelo demasiado detallada en Lynx, pero la portátil de Atari triunfa con una rendición excelente del juego. A diferencia de otras versiones portátiles de *Desert Strike*, las tres armas están en botones separados, proporcionando una experiencia muy similar al original.

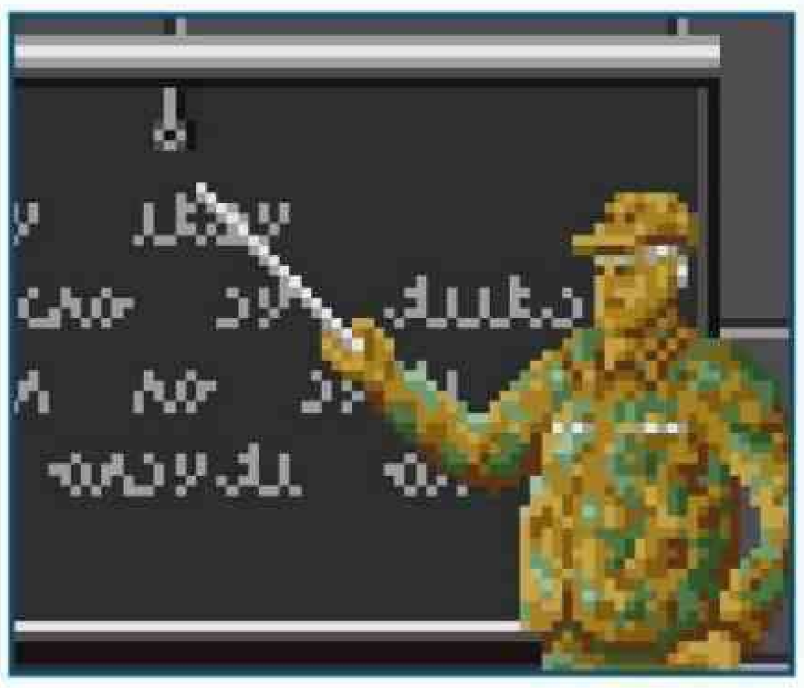


GAME GEAR 1993

■ Tiertex se encargó de la conversión a Game Gear, muy inferior a la de Master System. Los gráficos están redibujados para la pantalla pequeña, y sufren de un frame-rate muy bajo. El auténtico problema es un esquema de control defectuoso que adjudica el disparo principal e Hydras al mismo botón.

P&R: GERALD WEATHERUP

El antiguo programador de Ocean nos cuenta cómo miniaturizó Desert Strike para Game Boy



¿Conocías *Desert Strike* antes de recibir el encargo de adaptarlo a Game Boy?
No, no lo había jugado con anterioridad. Nos pidieron que lo jugáramos para ver qué nos parecía. La verdad es que era muy de mi estilo y me divertí probándolo. El equipo era sumamente pequeño: el grafista era Dawn Drake y el sonido y música los hizo Jon Dunn.

¿Tuvisteis acceso al código original de *Desert Strike*?
Creo que tuvimos acceso al código, pero no fue de demasiada utilidad. Estaba completamente en ensamblador, y era difícil modificarlo para adaptarlo a Z80. Lo habitual por aquel entonces era jugar al original, y reescribirlo. Normalmente no se reutilizaba el código cuando había procesadores y lenguajes tan diferentes. Tuvimos acceso a los gráficos, eso sí, que pre-renderizamos en cuatro colores y redujimos de tamaño.

¿Cuáles fueron los desafíos principales de adaptarlo a GB?
Había un número limitado de sprites en la pantalla, 40 si no recuerdo mal, y tenían un tamaño de 8x8 píxels. Tuve que programar una aplicación especial para que el mínimo número de sprites dibujaran el máximo tamaño de helicóptero. Y además, solo había 256 caracteres para usar en fondos y suelo.Deseché varios métodos para conseguir sprites extra en la pantalla. Era posible usar la persistencia del LCD para falsear 40 sprites extra. También se podían convertir los sprites en gráficos del fondo.

Como el espacio del cartucho de Game Boy era una cuestión capital, el tamaño de los niveles y la cantidad de gráficos era un desafío. Teníamos que usar varios métodos de compresión: por ejemplo, para el mapeado del suelo, se descomprimían los gráficos solo cuando era necesario. Los edificios que están en solo una parte del mapa no se usan continuamente así que cuando un edificio desaparece de la pantalla, ese espacio se libera para que pueda ser empleado por otros gráficos.

¿Cuánto tiempo trabajó el equipo en el juego, hubo problemas con las fechas de entrega?
Creo que tuvimos un total de seis meses de principio a fin. Las Navidades siempre eran fechas de buenas ventas, así que teníamos que tener acabado el juego para unos meses antes, para que diera tiempo de fabricar los cartuchos.

¿Con qué aspectos de la versión de Game Boy de *Desert Strike* estás más satisfecho?
La sensación general del juego. Pasé muchas horas asegurándome de que fuera agradable de jugar. Para mí, la jugabilidad debe ser el requerimiento número uno de cualquier juego.

¿Pasó algo inusual durante el desarrollo del juego?
¡Llegué a dormir debajo de la mesa en la que trabajaba para poder llegar tiempo a las fechas pactadas!





PC 1994
■ La versión de PC de Gremlin es un extraño y no muy satisfactorio cruce entre los ports de Amiga y Mega Drive. Algunos gráficos se rehacen para peor, y el sonido es generalmente de peor calidad que la versión de Amiga. Por otra parte, los efectos de voz son muy bienvenidos.

MASTER SYSTEM 1993
■ The Kremlin hizo un gran trabajo embutiendo *Desert Strike* en la limitada Master System, manteniendo la mecánica y el mapeado del original, pero en 8 bits. También posee un interesante mapeado de los controles para dos botones, usándose los dos simultáneamente para Hellfires.

GAME BOY 1994
■ La versión de Game Boy tiene el mismo sistema de control deficiente que Game Gear, aunque es algo más estable. Hay un trabajo gráfico excelente: se pierde el color, por supuesto, pero como se mantiene la mecánica esencial, no resulta una pérdida tan grave como se podría esperar.



GAME BOY ADVANCE 2002
■ Una conversión más o menos directa de la versión de Mega Drive, pero con aún menos visibilidad que en SNES. Aún así, diferenciar Jink y Hellfire en dos botones es una mejora incluso del juego original. Eso sí, la idea de mantener el sistema de contraseñas en vez de permitir salvar partidas es un auténtico atraso.



Y EL RESTO...
■ La versión original de MD de *Desert Strike* está en PSP como parte de la recopilación *EA Replay*. Se juega sin problemas pero el sonido no es perfecto, un problema habitual con la emulación de Mega Drive. Como curiosidad, la versión de Amiga ha sido emulada en plataformas Blackberry.



Master Of Orion

Todo jugador de largo recorrido que alguna vez haya querido conquistar las estrellas ha oído hablar de Master of Orion, un juego imitado hasta la saciedad. Para celebrar su regreso, hablamos con Jeff Dee para descifrar el original.

No hay muchos juegos a los que se les pueda reconocer el mérito de haber definido para siempre un género o un subgénero. *Doom*, por ejemplo, es responsable de un cierto estilo de juegos en primera persona y de acuñar un término eterno: deathmatch. Pero no lo citarías hoy como ejemplo de pegatiros. Ni a *Dune* o *Command & Conquer* como definiciones absolutas de la estrategia en tiempo real. Los 4X por turnos, sin embargo, tienen varios referentes imborrables. *Civilization*. *X-Com*. Y, el que más claramente definió el subgénero: *Master Of Orion*.

Todo empezó en Simtex Software, una pequeña empresa montada por Steve Barcia y Ken Burd a finales de los ochenta. Junto a María Barcia y Matthe Kyle, diseñaron un prototipo para colárselo a algún editor. Algo llamado *Star Lords*. Que, en realidad, era un homenaje espacial a los logros de monumentos como *Civilization*. El jugador tenía la libertad de optar entre diferentes razas, con pintas de pájaro, con cerebros gigantes, con aspecto de insecto... Y usar su preferida para conquistar la galaxia colonizando planetas cercanos, extrayendo sus recursos y participando en un delicado juego de poder con el resto de razas: guerra, diplomacia, comercio.

Hacia 1993, *Star Lords* ya era un título bastante avanzado. A pesar de que todavía era algo para convencer a los editores, el equipo había conseguido crear un juego atractvio y adictivo, con una interfaz bastante cuidada que permitía asignar recursos con facilidad al desarrollo industrial, el medio ambiente, la fabricación de naves y unas cuantas tareas más. Planeta por planeta. Aparte de contar con unas cuantas características básicas extra: investigación, comercio y diplomacia. Lo que más le



» [PC] La mayor parte del tiempo estarás diseñando tus próximos movimientos en este mapa estelar.



PARA SER UN MAESTRO DE ORIÓN

■ 10 razas se enfrentan por la dominación de la galaxia. Hay que explorar planetas, colonizarlos, investigar, gestionar recursos, fabricar naves y convertir en chatarra a aquellos rivales que no se dejen seducir por la política. Es un 4X: no te aburres porque siempre hay algo que hacer.

faltaba era un buen pulido, en parte por lo reducido del equipo de desarrollo. Los Barcia habían trabajado como grafistas, y Maria había doblado como compositora junto a Mathew Kyle.

"Había trabajado en Origin Systems en los *Ultima*, y allí conocí a Jeff Johannigman. Ambos nos fuimos de Origin, y él trabajaba de productor en Microprose. Fue entonces cuando Simtex mandó su prototipo", explica Jeff Dee, al que la conexión con el productor le vino de perlas. "A Microprose le encantó el juego, pero querían rehacer los gráficos, y Johannigman pensó en mí", nos cuenta el grafista, a quien el juego cautivó desde el primer momento. "Conseguí una copia del prototipo de *Star Lords* y estaba genial, era prácticamente el mismo juego que terminó saliendo a la venta. Microprose no quería cambios en el diseño, querían cambiarle el aspecto. Como jugador, lo disfruté mucho".

Lo curioso es que a pesar de los deseos del editor de cambiar los gráficos, en Microprose no tenían una idea de qué tipo de dirección artística querían. "Tal y como lo recuerdo, las instrucciones de Microprose eran mínimas, simplemente un 'haz que esto se vea mejor'", narra Dee. "Yo trabajaba directamente con Jeff Johannigman, nunca hablé con ningún director de arte de Microprose, así que creo que confió en mí para que viese qué partes necesitaban mejorar y trabajarlas. Se trataba, básicamente, de reprogramar el arte".

Sin embargo, la libertad artística de Jeff Dee se vio contrarrestada con un serio inconveniente en lo referente al calendario del juego. "Siempre deseas haber tenido más tiempo", se lamenta. "Puedes hacer más si no trabajas con plazos muy ajustados, y eso es lo que pasó con *Master Of Orion*. El juego estaba terminado: yo tenía que maquillarlo, y hacerlo rápido y barato" ¿Cómo de rápido? "No lo recuerdo", confiesa, "pero nos encargamos Bill Willingham (más conocido hoy día como el creador del cómic *Fábulas*) y yo. Es amigo mío, y llevo trabajando con el desde que hacíamos cosas para *Dungeons & Dragons* en TSR. Es el tipo que escogí para hacer los primeros bocetos de las razas alienígenas. Y George Purdy, con el que creo que había trabajado en otra empresa, no recuerdo exactamente ▶

"Puedes hacer más si no trabajas con plazos muy ajustados, y eso es lo que pasó con Master of Orion"
Jeff Dee



AMOS DE LA GALAXIA

El universo está en juego, y estos son los jugadores



HUMANO
■ Diplomacia y comercio son nuestros puntos fuertes. Un bonus del 25% y cierta habilidad política convierten a los humanos en una raza que necesita aliarse para salir adelante.



DARLOK
■ Los ninjas del espacio. Lo espían todo, lo supervisan todo y, a la contra, es casi imposible colarles un intruso. Robarán toda tu tecnología si te descuidas.



MEKLAR
■ Los reyes del mambo industrial, capaces de controlas dos fábricas extra por cada unidad de población. También reciben mejoras robóticas gratuitas para su cadena de montaje.



MRRSHAN
■ ¿Qué hace un gato? Jugar con su comida y caer siempre de pie. La traducción cósmica es que se mueven muy rápido y tienen bonificadores de ataque en todas su acciones.



ALKARI
■ Los Alkari son los mejores pilotos de la galaxia. Sus naves tienen más defensa e iniciativa que el resto y es difícil atinar contra ellos. Por lo demás, no son gran cosa.



KLACKON
■ Parecen hormigas, trabajan como hormigas, producen el doble que el resto. Sus planetas recién colonizados se vuelven productivos muy rápidamente.



SAKKRA
■ Se reproducen como con... Como reptiles: el doble de rápido que el resto, lo que los convierte en colonizadores de primera. Si es que encuentran hueco, claro.



BULRATHI
■ Bulrathi = odio. Aguantan como nadie en combate terrestre, lo que quiere decir que es difícil exterminarlos en sus casas y que invaden muy bien la tuya.



SILICOIDE
■ Son como los habitantes de la Meseta: pueden sobrevivir en cualquier tipo de planeta allí donde cualquier cosa viva duraría un segundo y se reproducen lentamente.



PSILON
■ La raza favorita de los jugadores de largo recorrido: pueden investigarlo todo y más rápido que el resto. Es decir: "oh, mis pilotos son peores, pero tengo ESTRELLAS DE LA MUERTE".



» [PC] El diseño de nuevas naves fue uno de los elementos más innovadores de *Master Of Orion*.



» [PC] Algunos planetas contienen las ruinas de antiguas civilizaciones, que encierran avances tecnológicos para tu imperio.



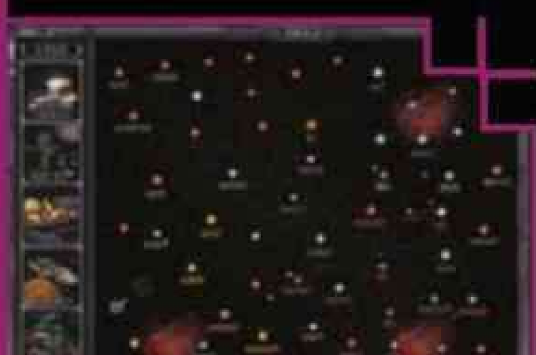
LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Microprose

» **DESARROLLADOR:** Simtex Software

» **LANAZAMIENTO:** 1993

» **PLATAFORMAS:** PC / Mac



LO MEJOR DE SIMTEX

MASTER OF MAGIC
PLATAFORMA: **PC**
AÑO: **1994**

1830: RAILROADS & ROBBER BARONS
PLATAFORMA: **PC**
AÑO: **1995**

MASTER OF ORION II: BATTLE AT ANTARES
(FOTO)
PLATAFORMA: **PC/Mac**
AÑO: **1996**

▶ cuál, se encargó de buena parte de la animación, cogiendo los bocetos originales de Bill y creando variantes para los diferentes puestos: el espía, el científico, esas cosas. George y yo hicimos casi todo eso. Entre los tres creamos todos los gráficos en unos ¿tres meses? Fue muy poco tiempo".

Uno de los mayores cambios fue en el aspecto de las razas, que resultaban interesantes en términos de mecánica, pero que no llamaban la atención visualmente. Si bien los Klackon o los Meklar resultaban atractivos y sólo necesitaban mejores gráficos, muchas de las otras razas se basaban en animales. "Es un tema recurrente de la ciencia ficción y entiendo su valor como tal porque esos animales tienen características asociadas. Si juegas con una raza gato, ya tienes ciertas expectativas automáticas de lo que te puedes encontrar". explica Dee. "Pero al mismo tiempo era un juego con mucha ciencia-ficción 'dura' detrás, así que al trabajar con estas razas, quería darles más rasgos alienígenas"-

"En parte me inspiré en los Kzinti de la saga *Mundo Anillo* de Larry Nive, que son alienígenas felinos pero que tienen rasgos que los alejan de lo que podrían ser gatos terrestres evolucionados hasta el punto de salir al espacio", prosigue Dee. "Puedes verlo en algunos detalles: los ojos extraños, las orejas raras, un número inusual de dedos, la forma en la que sus manos están articuladas, etcétera. En los pequeños toques que te dicen que estás viendo a un extraterrestre". Junto a estas variaciones visuales, también surgieron nuevos nombres: los Avians se convirtieron en los Alkari, los Felinos en los Mrrshan, y así con todos.

Las razas animales no fueron las únicas en sufrir un cambio radical: los Mentats se convirtieron en los Psilons. "Las razas como los Psilons están obviamente inspiradas por los típicos aliens cabezones, pero yo lo que quería era ir más allá del estereotipo", justifica Dee. "Así que nuestros Psilons sí están claramente inspirados en esos aliens, pero les dimos un par de brazos extra, la gema en la frente y otros retoques".

Para el resto de diseños, Dee se basó en su propia experiencia vital. "Los Silicoides. Yo vivía en Austin, Texas, que es una zona muy interesante a nivel geológico. Una de las cosas que más te encuentras son geodas, rocas con una formación cristalina en su interior. Y pensé que molaría mucho que los Silicoides fuesen criaturas-geoda. Aburridos y rocosos por fuera, pero cristalinos e interesante en su interior. Y es fácil suponer que esos cristales son los que de algún modo les dan la vida"-

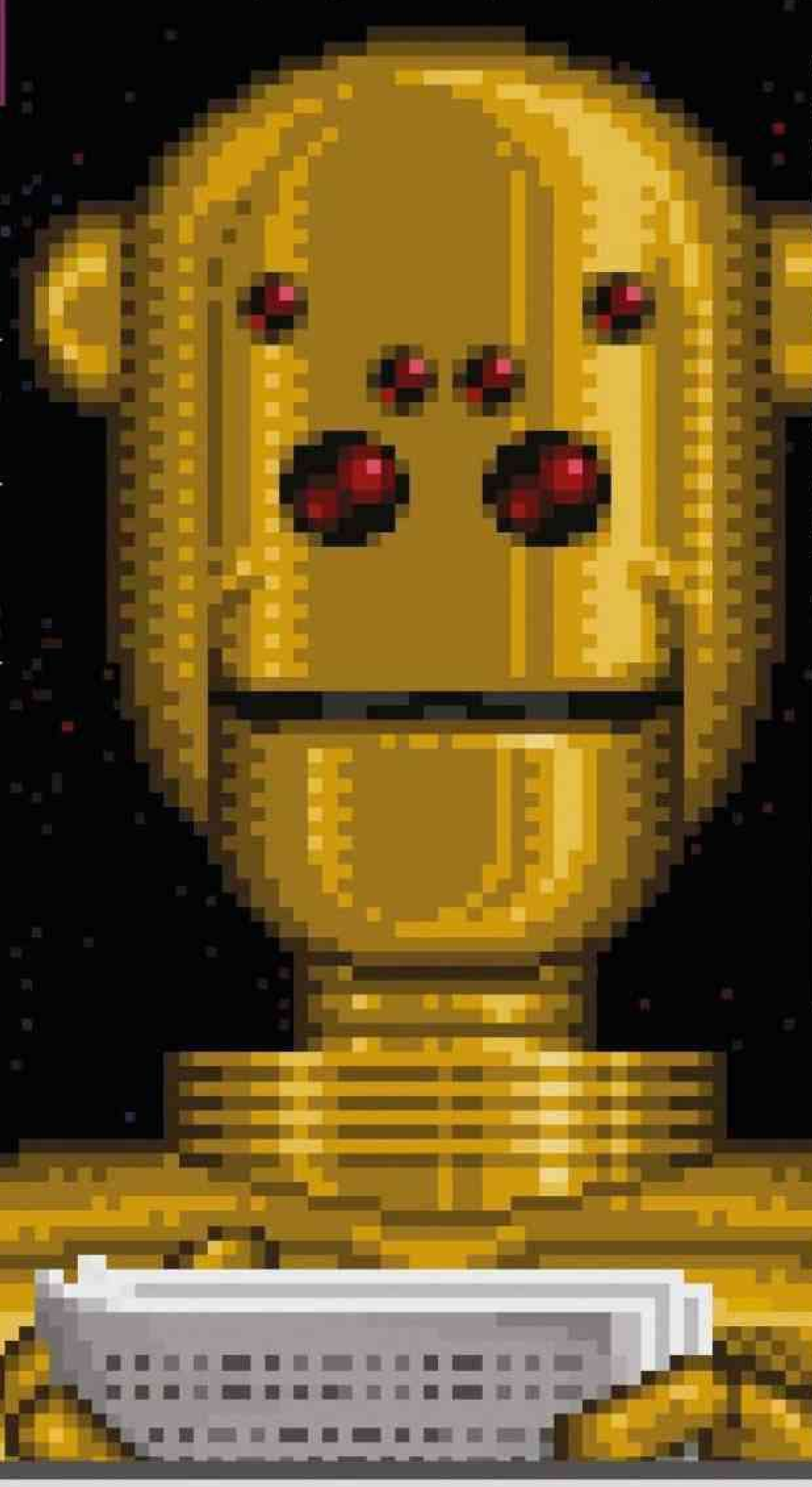
Dee también tuvo que diseñar las naves. "Había ocho colores diferentes que los jugadores podían escoger al principio de la partida. Y el color determinaba qué tipo de naves ibas a construir", explica. "Mi objetivo era crear unas pocas naves de cada tamaño, y otorgarles una cierta unidad estilítica para que pareciesen miembros de la misma armada. Había naves en forma de cuña, de esfera, discos a lo *Star Trek*, con forma de bloque, más bastas... Así es como lo hice".

La otra gran limitación era sobre todo técnica: "No teníamos animaciones. El juego estaba ya terminado, y yo no estaba en posición de pedir más funciones. Ni siquiera rotación: si juegas las batallas de *Master Of Orion*, tus naves siempre apuntan al mismo sitio. Habría sido lo más sencillo del mundo que me dejasen rotarlas para que al menos apuntasen en la dirección en la que actuaban, pero ni siquiera me concedieron eso".

También supuso un reto conseguir digitalizar los gráficos. "Sí, había escáneres en aquellos días, pero no era fácil acceder a ellos", se queja Dee. "Para pasar los dibujos de Bill Willingham al juego, los enviaba por fax a mi PC, y allí los abría con Deluxe Paint. Así











escaneaba cosas en aquella época, ¡todo ha cambiado muchísimo!". Ya con los cambios visuales terminados, Microprose encargó a David Govett que compusiese nueva música para el juego con la que sustituir las melodías menos rematadas de *Star Lords*. Y le cambiaron el nombre a *Master Of Orion*. El mismo del planeta más valioso y protegido de toda la galaxia del juego.

Mientras Microprose encargaba a Dee que pusiese los gráficos al día, el periodista Alan Emrich se enamoró del juego y le otorgó una previa entusiasta en *Computer Gaming World*. Allí acuñó el término 4X para definir las metas claves del género: eXplora, eXplota, eXpande y eXtermina. Mientras, le hacía llegar a Microprose sugerencias sobre cómo mejorar la interfaz. Por ejemplo, avisando a los jugadores de que habían llegado a su límite de producción. Mejoras que llegaron al juego y son responsables de algunas diferencias entre *Star Lords* y *Master Of Orion*.

Cuando salió al mercado, a finales de 1993, la respuesta fue muy positiva. Martin E. Cirulis, crítico de *Computer Gaming World* lo describió como "un candidato indudable al título de Juego del Año", señalando que era "uno de esos juegos donde el jugador tiene que esforzarse de verdad para encontrar defectos en el diseño". *Play Time,* de Alemania, publicó que "el único pero es la ausencia de una opción multijugador", una queja que tuvo bastante réplica entre casi todos los críticos. No sólo vendió bien en PC, también colocó un número importante de unidades entre los jugadores de Mac. Fue toda una ▶

¿CUATRO-QUÉ?

Master of Orion se llevó la etiqueta por primera vez, pero no fue el primer título de uno de los mejores géneros de PC...



◀ REACH FOR THE STARS
1983

■ Roger Keating e Ian Trout, del estudio australiano SSG, se encargaron de dar forma a *Reach For The Stars*. Considerado hoy, sin discusión, el primer título 4X de la historia, tiene mucho en común con *Master Of Orion*. Le faltan las razas alienígenas, pero el espacio y el tono general ya los tenía.

STRATEGIC CONQUEST ▶
1984

■ Ah, una adaptación de un wargame (de *Empire*). *Strategic Conquest* es como el abuelo de los *Advance Wars*, un juego con tanques, aviones y barcos con los que conquistarlo todo. Tuvo una buena cantidad de actualizaciones: durante 14 años, para ser exactos, desde sus orígenes en Mac.





◀ SPACEWARD HO!
1990

■ Su fecha de lanzamiento en 1990, convirtió al extraño y desenfadado *Spaceward Ho!* en la referencia principal para comparar a *Master Of Orion* cuando este último vio la luz. Su multi y sus planetas con sombrero le dieron cierta fama en su momento. Hoy, sobrevive como título para móviles. Y nadie le ha vuelto a poner sombrero a un planeta.

CIVILIZATION ▶
1991

■ Para hacerse una idea de la influencia del juego de Sid Meier, ni siquiera hace falta buscarla en el reportaje de este mismo número. Basta con decir que Jeff Johannigman le vendió *Master Of Orion* a Alan Emrich con el lema "es *Civilization* en el espacio". Y eso que a día de hoy el 4X estelar es su propio (y muy activo) subgénero.



REVISAR LOS CLÁSICOS

Wargaming ha trabajado con el equipo original para lanzar esta pequeña joya del 4X



Victor Kislyi lo tuvo claro: con el dinero que le han dado sus *World of* podía permitirse relanzar *Master Of Orion*. Y hacerlo bien. Cuando Atari se hundió en 2013, Wargaming se hizo con los derechos y el resultado lo hemos visto este año con *Master Of Orion: Conquer The Stars*.

No, no es una secuela: es un reboot en toda regla que coge lo mejor de los originales y lo convierte en un juego de ritmo rápido, algo menos de libertad de decisión y toneladas de cariño y respeto a los clásicos. Quizás el único pero, ahora que revisamos el original, es que el diseño de naves es algo automatizado. Y que el mapa estelar carece de la libertad a la que nos malacostumbró la primera secuela. Pero pronto se entienden los motivos. Con su disposición actual, *Master of Orion* es un juego *accesible*. En tiempos de *Stellaris* y los complejísimos 4X espaciales que pululan por Steam, *Master of Orion* tenía dos opciones: lanzarse a la estrategia profundísima y microgestionada hasta que sólo un puñado de tipos con TOC pudiese jugarlo...

O desentrañar los originales para ver qué los hacía tan adictivio y convertir el relanzamiento en un producto al que un chaval de 2016 quisiese jugar, *sin* traicionar el material base. Chris Keeling, el director de visión de producto de Wargaming, lo resumía mejor al contarnos que "hemos cambiado muchas cosas: la interfaz, la música... Pero si de repente inventamos 10 razas nuevas, ya no es *Master Of Orion*". Del juego se han encargado los de NGD Studios, desarrolladores argentinos que han convertido Unity en el armazón con el que reinventar la rueda. Varios miembros del equipo original, como Alan Emrich o el mismísimo Jeff Dee, han supervisado la estética para que el salto a la nueva década no se llevase por delante el espíritu estético original.

Lo curioso es que es muy fácil ver cómo se han tomado las decisiones con intenciones retro: se ha cogido todo lo que funcionaba de original y secuela (*Battle at Antares*) y se le ha dado velocidad y ritmo. Adiós a los eternos turnos cuando tenías flotas de 100 naves a manejar de una en una, hola a un manejo más colectivo (quizás la única buena idea de *MoO III*) que aligera las batallas.

Quizás la decisión más discutible haya sido limitar el mapa con "caminos estelares", una pésima idea de la tercera entrega que aquí se ha empleado para no despistar al novato con un universo en el que no entendieses nada hasta la cuarta partida. Podemos entender por qué lo han hecho, y el resultado es mucho mejor que en el juego original, pero coarta un poco la libertad que se le presupone a los 4X. Ídem para el diseño de las naves: todo es más pequeño, automatizado y suelto.

Sin embargo, estas quejas de abuelo cebolleta de los originales se disipan pronto: en mi primera partida creo que no conseguí despegarme hasta el turno ciento y algo, así que la capacidad de adicción no ha sufrido ninguna merma.

Hay que tener claro que *Master Of Orion: Conquer The Stars* (disponible en PC, Mac y Linux vía Steam) no pretende ser un triple A ni una superproducción. Es la recreación para los tiempos que corren de unos clásicos que hoy resultan dolorosamente vulnerables a la retrorrotura. Tiene todo lo que puedan esperar los veteranos y la frescura casi de juego de móvil para enganchar al público nuevo. Ha hecho lo mismo que XCOM a un nivel más modesto: simplificar todo para reducir la distancia entre el corazón de un 4X y un batiburrillo de sistemas e interfaces pochas. Todo lo que sobra ha muerto. Lo que queda es *Master of Orion*. Y ojalá todos los reboot tuviesen este grado de cariño a sus vetustos padres.









> "Nunca ha sido fácil predecir la industria. Tampoco se me daba bien el marketing"
>
> Jeff Dee

▶ sorpresa para Jeff Dee, que no vio venir semejante recibimiento. "No tenía ni idea", confiesa. "Nunca ha sido fácil predecir la industria. Y tampoco se me ha dado bien nunca el marketing, ¡no me dedico a ello!".

El impacto de *Master Of Orion* hizo que Simtex recibiese luz verde para la secuela, que corrigió la falta de multijugador. *Master Of Orion II: Battle At Antares* era un juego más complejo, mucho mejor recibido entre la crítica y que, incluso hoy, se considera el canon para los juegos 4X espaciales. Y sí, las naves ya tenían animaciones y un sistema de batalla más digno de un título tan aclamado.

Pero una serie de adquisiciones y fusiones hizo que para cuando *Master Of Orion III* apareciese en 2003, ni Microprose ni Simtex existiesen ya. Infogrames, propietarios de la franquicia, pusieron a Quicksilver Software a trabajar en una secuela que no fue bien recibida ni por la prensa ni por el público, y la serie durmió el sueño de los justos durante más de una década.

Pese a la buena fama del juego desde su salida, Jeff Dee nunca ha tenido mucho trato directo con los fans, hasta hace poco. "Cuando estaba en el sector, nunca hubo una gran convención de viodejuegos en Austin, donde pudiese interactuar con los fans. Y desde que dejé la industria del videojuego para volver a la de los juegos de rol y de mesa, casi siempre voy a convenciones de rol. Pero tuve una oportunidad para conocer a los fans de *Master of Orion* cara a cara, cuando Wargaming me llevó a la PAX de Seattle hace unos meses. Entre todo el gentío hubo como unas tres personas que debieron reconocer mi nombre en la identificación y que vinieron y me confesaron lo mucho que adoraban el juego. Fue algo muy gratificante".

Aún así, incluso en la limitada experiencia de Jeff Dee con los fans queda claro que la influencia de *Master Of Orion* no ha de ser subestimada. Puede que no fuese el primer juego estilo 4x -sí el primero en recibir la etiqueta-, pero es el responsable de popularizar un subgénero y ser su rostro más reconocible a este lado de *Civilization* desde hace más de 20 años. Durante este timpo, los fieles han mantenido vivo su recuerdo tanto en sagas inspiradas directamente como en proyectos del fandom como *FreeOrion*.

Incluso el impulso de Wargaming de revitalizarlo se debe al amor que su director ejecutivo y unos cuantos empleados sienten por el título original. Son muy pocos los juegos que podrían aguantar un reboot más de una década después de su última entrega. *Master of Orion* está entre ellos porque es eterno.





» [PC] Si pareces un oso del espacio, sólo aprendes a respetar una cosa: a aquellas especies que sean tan brutales como tú.



» [PC] Es tu planeta y puedes ponerle el nombre que te dé la gana. Para empezar. Luego, depende de a qué quieras dedicarlo.



» [PC] Ok, manejar tu flota parece más una hoja de Excel que otra cosa, pero en cuanto tengas que gestionar decenas de naves...



MASTER OF ORION

Todo lo que querías del original, sin su lastre nostálgico

Por Javi Sánchez



» [PC] Las razas se han puesto al día en lo visual, pero siguen compartiendo casi las mismas bonificaciones y características de las originales. Bravo por Wargaming.



» [PC] Cada planeta es único. Lo que aprenderás enseguida es que las estrellas suelen determinar qué te vas a encontrar.



» [PC] El telediario galáctico es la mejor forma de enterarte de qué esta pasando por ahí. Presta atención a lo que aparezca, a veces te da más información que la diplomacia.

La conquista del espacio no tiene por qué dejar de lado la diversión. Es lo que mejor han entendido en Wargaming a la hora de relanzar *Master of Orion*. Un juego extraño por su propia presencia: ¿Quién se acuerda hoy de él? Mejor dicho... ¿Quién se fiaría de un título así después del pestiño profundo que fue *Master of Orion III*?.

No, este regreso obedece al capricho de un director ejecutivo con un gusto impecable, que ha hecho lo que todo tipo que aporta unos duros a un Kickstarter nostálgico querría hacer: comprar el juego que le iluminaba los ojos en la juventud y devolvérselo al pueblo. Respetando las esencias, alterando sólo aquello que haya que alterar para que la veloz fricción de 2016 no carbonice el recuerdo, o lo haga perderse en el retrovisor.

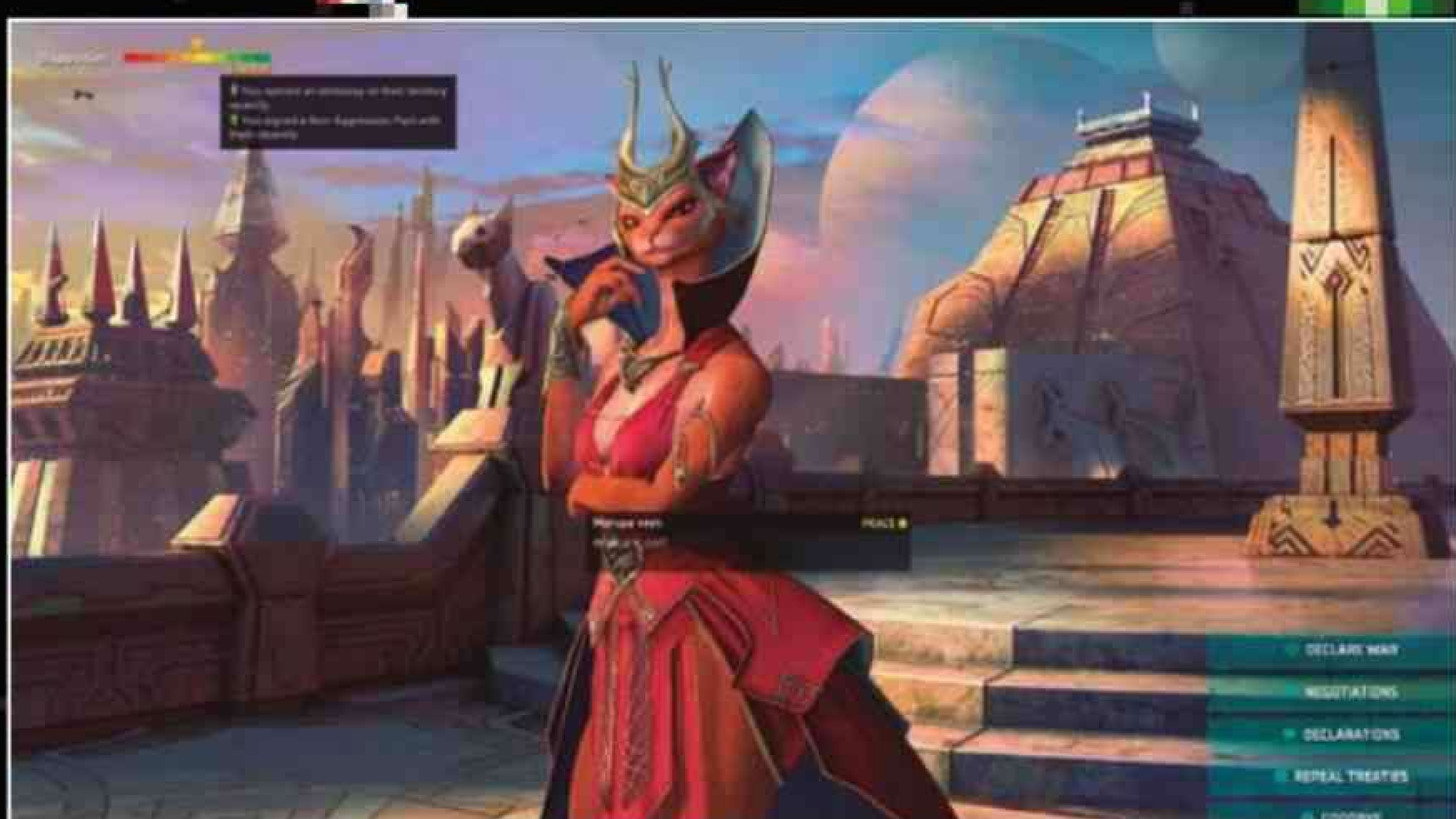
Master of Orion, la nueva entrega, ha conseguido esos dos objetivos. Que, en el fondo, es la meta de cualquier 4X: conseguir un delicado equilibrio entre sistemas aparentemente dispares que actúen como puntos de presión sobre la mente de un jugador que sólo quiere un turno. Y otro. Y otro más. Lo que nos da Wargaming cumple con lo esperado incluso a través de las décadas: es diplomacia y retro y conquista y novedoso y exploración y simple y adictivo e ingenuo… Pero que, en el fondo, consiste en colonizar planetas, explotar salvajemente sus recursos hasta que los ciudadanos se ahoguen en polución tóxica. Destripar una galaxia para conseguir mejores naves con mayores armas, capaces de convertir un planeta en un estornudo, dejar un sol cargado de anillos de asteroides. Manejar las armas químicas en la mano que no tiene un tratado de comercio a punto. Vagar por las estrellas encontrándose criaturas monstruosas. La libertad de hacer lo que quieras. Hasta cierto punto.

También es un festival de amor nostálgico y pop: las razas son las mismas que en el original. Con una estética puesta al día, pero con ese toque de alienígenas camp de libritos de pocos duros. Apenas lo suficientemente perfiladas para que desarrolles filias y fobias -pero yo qué sé, si llevo jugando con los Psilons desde 1993-, y al tiempo lo bastante vacías para que las hagas tuyas. Es fácil imaginarse las cuitas de esos Bulrathi errantes, que sólo saben pelear, mientras sus hijos mueren de hambre. La extrañeza de los Klakkons, seres atrópodos tan alejados de la psique humana que no puedes entender sus motivaciones.

Ésa es una opción, claro. La otra es considerar a todas las razas enemigas a medio plazo. Se puede -lo he hecho en este nuevo *MoO*- conseguir una victoria política, forjar una paz diplomática (apoyada por la ciencia, la traición, el espionaje y otras cuantas tácticas simultáneas) que derive en la elección de tu líder como el tipo que llevará la galaxia al siguiente nivel. Se puede también convertir todos los planetas que no sean el tuyo en souvenires de Krypton o Alderaan. Se puede hacer lo que quieras, pero en otro orden. Con otra libertad.

Con un combate, por ejemplo, en el que sí se puede microgestionar, pero sin turnos. En el que una flota requiere por defecto de pocas instrucciones para lograr su cometido. O, a la inversa, a lo *Total War* -con muuuuucha diferencia, tampoco toméis esto como algo literal- montar una defensa numantina con cuatro unidades tratando de aguantar o sobrevivr. De darle la vuelta a las posibilidades. De ir más allá de lo numérico. Es una decisión chocante -sobre todo porque el tiempo real nos remite al infame *MoO III*, cuando podríamos decir que

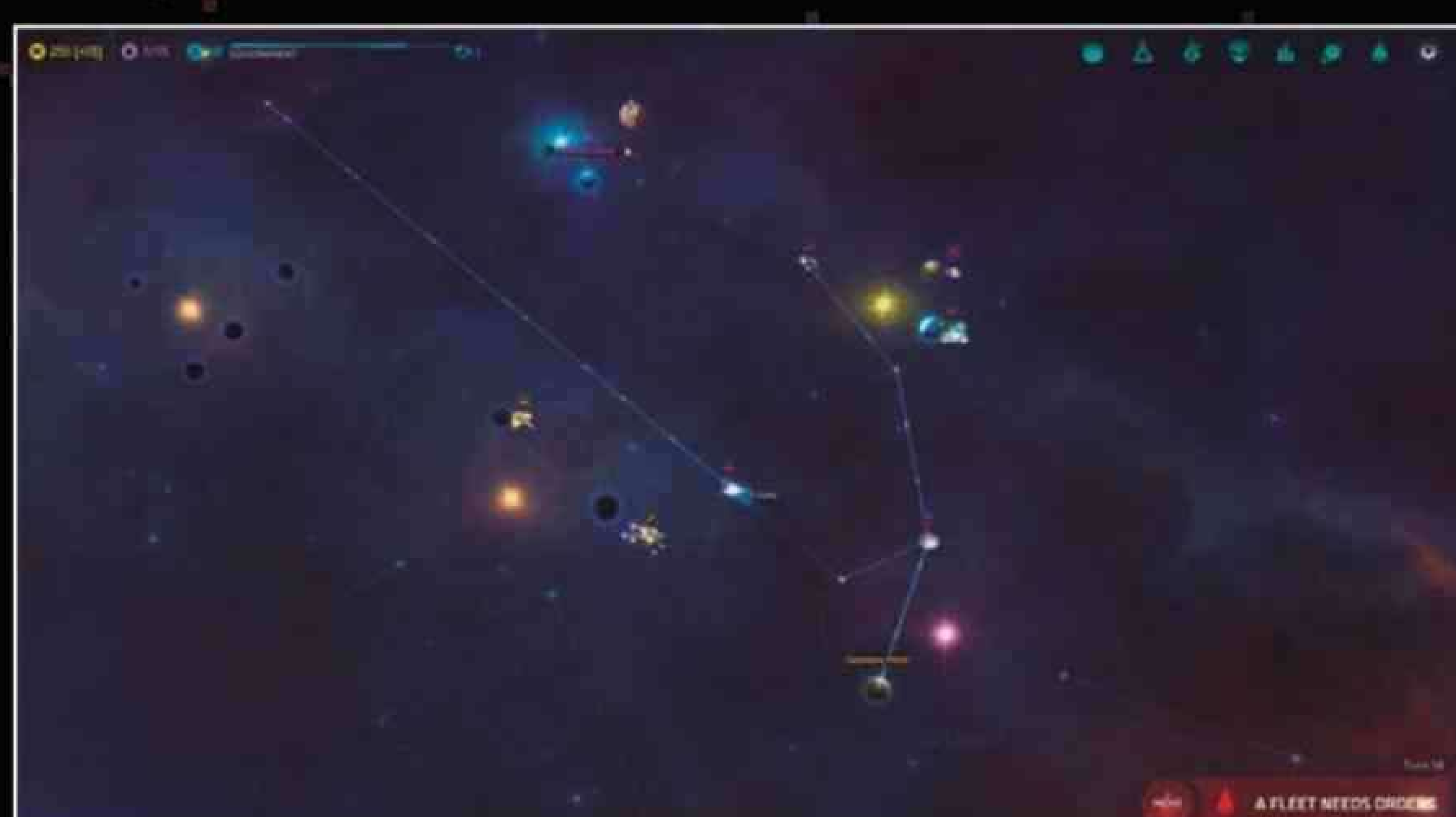
"Recoge las ideas del original y las somete al test del tiempo"



» [PC] Esta pantalla de diplomacia demuestra hasta qué punto todos los 4X beben de Sid Meier y su *Civilization*.



» [PC] Cosas que ha aprendido *Master of Orion* en los últimos 20 años: Homeworld era bellísimo.



» [PC] El mapa galáctico: todas esas estrellas esperan que alguien se apodere de ellas. Aunque sea desalojando a los inquilinos actuales. Y en algún lugar te espera Orión, el planeta más rico (y más protegido) de la galaxia.

es una versión al día del desconocido y brillante *Star Control*- para el jugador clásico, pero una que tiene todo el sentido para un jugador contemporáneo que busque algo menos complejo que un juego de Paradox, por ejemplo.

Y con la eficacia que requerimos a la era moderna. Porque, aunque *Battle of Antares* fuese una puñetera obra maestra, le pasa lo mismo hoy día que le pasa al *X-Com* de Julian Gollop: es injugable. Juegos como *Xenonauts* se equivocan al imitar las interfaces y hasta el último detalle de los originales. Los derivados de *MoO* hacían lo mismo: convertir la diversión en una hoja de cálculo microgestionada en la que de vez en cuando pasan cosas. Es justo lo que comenta Sid Meier en este número: el ritmo, los eventos, la sensación de progreso, son la vida o la muerte de un 4X.

Así que *MoO* elige simplificar. No tontificar, hay una distancia -y un saber diseñar un juego- entre ambos puntos. Donde *MoO II* consistía en tirarte 20 minutos clicando en naves para tirar rayos de destrucción y gestionar infinidad de planetas con otros tantos clics, los turnos de este relanzamiento pasan como la suave brisa del verano tras el último concierto de un festival: de manera imperceptible y agradable, con el deseo de que el momento no acabe nunca.

Vale, no podemos viajar a nuestro antojo por el mapa. Por alguna razón, las vías estelares limitan nuestro movimiento y obligan a cartografiar un rumbo con múltiples paradas en la exploración, en lugar de poder ir de A a B a nuestro antojo. Pero es una decisión consciente. Como lo es simplificar la labor de diseño de nuestras flotas, la gestión de los planetas, los avisos o todas las tareas de un 4X que, si se diseña mal, puede devorar a un jugador hasta convertirlo en un contable obsesivo de mundos que no existen. Aquí, todo puede ponerse en colas, en momentos, en los números más importantes de la pantalla: "los turnos que te quedan hasta". Un hasta que puede ser que esas dos flotas se unan a tiempo, que tu tecnología consiga salvar un planeta amenazado por la mugre o la bajona, que ese ejército enemigo llegue a tu planeta antes de que la estación espacial pueda defenderlo.

Hay tensión, hay narrativa emergente, hay esa característica infalible de un *Civ*, un *Orion II* o un *X-Com* de que estás viviendo tu propia épica. Pero con muchos menos clics, con capas y capas de mecánica numérica sepultadas en pos de pasarlo bien. Y que, como pasó con la célebre desaparición de las UT del *XCOM* de Firaxis, consiguen convertir al juego en algo con identidad propia. Respetuoso del original, sí. Por eso no se dedica a ponerse su cadáver por encima y llamarlo vida. Ser respestuoso con el original consiste en coger sus ideas, someterlas al test del tiempo y de lo que hemos aprendido de diseño y de jugar y despreciar unas, abrazar otras, refinar éstas y repudiar por siempre aquella manera que nunca funcionó.

La lección más valiosa de *Master of Orion*, para un amante de los originales, es que los juegos retro no tienen que ser ámbar: no son como esos muñecos que la gente guarda en vitrinas despojados de su única función (jugar) para ser contemplados como artefactos de una época muerta. *MoO* abre el original, lo despedaza, mutila sus restos y, con ellos, fabrica una criatura de Frankenstein contemporánea.

Está ligeramente desplazada en el tiempo, puede que no viva en el sentido exacto que hacen sus hermanos de 2016. Pero es algo que en otras manos se habría convertido en zapatones, cicatrices y tornillos saliendo del cuello. Una burla a lo que intenta emular, en vez de una versión mejorada. *MoO* es su propia criatura, el mejor homenaje posible a aquel original al que nadie puede ya hacer daño: nació y murió en los 90, y esta descendencia suya consigue lo único que es importa: recuperar la sensación que tenías cuando, con 15 años, no había nada ni remotamente similar y se le perdonaba todo lo demás. Ojalá cualquier "puesta al día" de aquí en adelante entienda que el retro no se puede resucitar simplemente como una repetición literal del pasado. ✱





LA HISTORIA DE DEAD OR ALIVE



La mayoría piensa que el juego de lucha de Tecmo va sólo de chicas sexy, pero nunca hay que juzgar un libro por su portada, y DOA es mucho más que eso. Nick Thorpe habla con Yohei Shimbori sobre la mítica serie de lucha.







» [Arcade] Los personajes femeninos de juegos de lucha no tenían técnicas profesionales de *wrestling* como las de Tina.



» [Arcade] ¡Acabar una partida golpeando al enemigo en una Zona de Peligro lo lanzará hasta las nubes!



» [Arcade] Kasumi no tardó en convertirse en el símbolo de la serie *Dead Or Alive*.



DEAD OR ALIVE 101

■ La serie *Dead Or Alive* es de juegos de lucha de uno contra uno, con un guión centrado en las maquinaciones de la turbia corporación DOATEC. La serie antepone la accesibilidad y el espectáculo a la ejecución técnica o el equilibrio en los campeonatos, y es famosa por las interacciones con los escenarios y los "destacados" personajes femeninos.

Hay dos elementos que te garantizan casi con toda seguridad que tu juego copará los titulares de prensa en todo el mundo: violencia gratuita y chicas sexy. Y si no te lo acabas de creer recuerda *Barbarian*, que tenía en la portada a la modelo Maria Whittaker y, dentro del juego, la posibilidad de decapitar al rival. Pero recurrir a estos dos elementos también puede ser una estrategia arriesgada, como dejó patente *Thrill Kill*, que fue cancelado después de que EA comprase los derechos sobre él. La violencia y el sexo son también una apuesta arriesgada y, aunque *Dead or Alive* no va tan lejos como esos otros juegos, sí juega las mismas bazas.

Hay que decir que Tecmo lo estaba pasando mal a mediados de los noventa. Juegos como *Bomb Jack*, *Star Force* o *Tecmo Bowl* habían sostenido la empresa en los años 80, pero en los 90 llevaba un tiempo sin tener un éxito importante y tenían algún problema financiero. De hecho, es más que probable que Tecmo no hubiese resistido mucho más. La empresa reaccionó ante esta posibilidad creando un nuevo equipo al que llamó Team Ninja, con Tomonobu Itagaki al timón, y le encargó el desarrollo de un juego que compitiese con otro que estaba arrasando en todas partes, sobre todo en los arcade japoneses: *Virtua Fighter 2*.

Tecmo compró la licencia para usar la placa de Sega Model 2, la misma que utilizaba *Virtua Fighter 2*, y produjo un juego de lucha con mecánicas muy parecidas (incluido el sistema de tres botones para puñetazo, patada y bloque; que consigas la victoria cuando el rival se sale del ring o que no hubiera ataques de proyectil). Pero *Dead or Alive* también tenía algunas diferencias respecto al juego al que intentaba batir.

En primer lugar, los escenarios eran bastante más grandes que en otros juegos de lucha. Buena parte de ese terreno extra estaba reservada para las Zonas de Peligro, áreas en las que cuando el rival te tiraba al suelo se producía una explosión que causaba más daño al jugador que estaba en el suelo. La segunda gran diferencia era que, en lugar de un botón para la guardia, el juego de Team Ninja jugaba con un botón Hold, que podías utilizar para defenderte o para hacer un contraataque simple. El título *Dead Or Alive*, además de ser pegadizo, revelaba que Tecmo estaba asumiendo un gran riesgo.

¿SABÍAS QUE...

los cinco ganadores de los torneos de *Dead Or Alive* son Kasumi, Hayabusa, Ayane, Zack y Jann Lee, aunque a Zack le regaló el título Helena?

"Al principio *Dead o Alive* estaba en clara desventaja respecto a otros juegos 3D como *Virtua Fighter* o *Teckken* que ya estaban en el mercado", explica Yohei Shimbori, veterano empleado de Team Ninja y director de *DOA 5*. "Estábamos muy seguros de nuestro juego, pero nadie conocía *Dead or Alive*. Sólo unos pocos usuarios sabían de su existencia y necesitábamos que más gente lo conociera o, por lo menos, viera la jugabilidad". Es una preocupación lógica -seguro que todos recordamos algun gran juego que fracasó en ventas porque la gente no lo conocía-. No obstante, los desarrolladores tenían un plan para asegurarse de que esto no fuera un problema.

"Para sobrevivir en el mercado de las recreativas necesitábamos algo que diferenciase *DOA* de los demás juegos. Esa es la principal razón por la que nos centramos en que Kasumi fuera una luchadora guapa y sexy y no un tipo que fuera una montaña de músculos o un ninja", explica Shimbori. De hecho, tres de los ocho luchadores jugables de *Dead or Alive* eran mujeres. Junto a Kasumi estaban Tina Armstrong y la ▶





experta en tai chi Leifang. El diseño de los personajes no era la única razón por la que atraían las mujeres de *Dead or Alive*: sus pechos se bamboleaban mientras peleaban. Shimbori es sorprendentemente sincero al respecto: "Decidimos implementar la física de los pechos para llamar la atención de la gente. Y funcionó -dice-, Si no lo hubiéramos hecho entonces, *Dead or Alive 5*, o incluso *Dead or Alive 2* no hubieran existido".

No importa qué parte del éxito de DOA se debe a los movimientos pectorales de las protagonistas, pero el juego funcionó bien en las recreativas desde el lanzamiento, a finales de 1996, y pronto se encaminó al mercado de consolas. La versión de Saturn salió en 1997 y era más o menos una conversión directa del juego de arcade, pero se le añadieron trajes y la posibilidad de luchar como el jefe final Raidou. Se le considera uno de los mejores juegos 3D de ese sistema, ya que funcionaba con el modo de alta resolución de Saturn a 60 frames por segundo.

Por el contrario, la versión de 1998 para PlayStation tenía cambios importantes. Los fondos originales se cambiaron, y era imposible una victoria fuera del ring gracias a infinitas pantallas. Sin embargo, el juego de PS tenía novedades como una interfaz renovada que sentó las bases para *DOA 2* y dos personajes nuevos: Bass Armstrong, el padre de Tina y también luchador, se convirtió en el noveno miembro del reparto y Ayane, la medio hermana de Kasumi, sustituyó a Raidou como último personaje desbloqueable. Con estas mejoras, el port de PlayStation volvió a las recreativas japonesas como *Dead or Alive ++*, que además mejoraba la lucha al hacerla más rápida y fluida.

El primer *DOA* salvó a Tecmo y asentó los cimientos de la serie, pero fue *Dead or Alive 2* el que definió ▶



» [Dreamcast] Kasumi muestra cómo son los contra de la serie tras anular un puñetazo de su rival Ayane.



» [Dreamcast] *Dead Or Alive 2* fue sin duda uno de los juegos más impactantes, a nivel visual, de su época.

¿SABÍAS QUE...

Las primeras versiones de Dead Or Alive tenían un luchador Muay Thai llamado Kelly. Más tarde lo quitaron y lo rehicieron del todo para convertirlo en Zack?

EL ATLAS DE DOA

¿De dónde son originarios nuestros luchadores favoritos de Dead Or Alive?



CANADÁ

RIG
ESTILO DE LUCHA: Taekwondo
DEBUT: *Dead Or Alive 5*

REINO UNIDO

CHRISTIE
ESTILO DE LUCHA: She Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 3*

ELIOT
ESTILO DE LUCHA: Xing Yi Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 4*

FRANCIA

HELENA DOUGLAS
ESTILO DE LUCHA: Pi Gua Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 2*

ESPAÑA

MILA
ESTILO DE LUCHA: Artes Marciales Mixtas
DEBUT: *Dead Or Alive 5*

EE.UU.

TINA ARMSTRONG
ESTILO DE LUCHA: Wrestling profesional
DEBUT: *Dead Or Alive*

ZACK
ESTILO DE LUCHA: Muay Thai autodidacta
DEBUT: *Dead Or Alive*

BASS ARMSTRONG
ESTILO DE LUCHA: Wrestling profesional
DEBUT: *Dead Or Alive* (PlayStation)

LA MARIPOSA (LISA)
ESTILO DE LUCHA: Lucha Libre
DEBUT: *Dead Or Alive 4*

SARAH BRYANT
ESTILO DE LUCHA: Mixed Martial Arts
DEBUT: *Dead Or Alive 5*
PROVIENE DE: *Virtua Fighter*

JACKY BRYANT
ESTILO DE LUCHA: Jeet Kune Do
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Ultimate*
PROVIENE DE: *Virtua Fighter*

ITALIA

LEON
ESTILO DE LUCHA: Sambo/Close Quarters Combat
DEBUT: *Dead Or Alive 2*



» Yohei Shimbori trabaja en *Dead Or Alive* desde hace más de una década y ha sido decisivo para el éxito de la serie estos últimos años.



DESCONOCIDO

KASUMI ALPHA
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin (Estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive 2*

TENGU
ESTILO DE LUCHA: Tengu-Do
DEBUT: *Dead Or Alive 2*

ALPHA-152
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin modificado (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive 4*

SPARTAN-458
ESTILO DE LUCHA: Close Quarters Combat
DEBUT: *Dead Or Alive 4*

NYOTENGU
ESTILO DE LUCHA: Tengu-Do
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Ultimate Arcade*

PHASE 4
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin modificado (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Ultimate Arcade*

RACHEL
ESTILO DE LUCHA: Counter Fiend Combat
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Ultimate*

SUECIA

MARIE ROSE
ESTILO DE LUCHA: Systema
DEBUT: Dead Or Alive 5 Ultimate Arcade

RUSIA

BAYMAN
ESTILO DE LUCHA: Samba
DEBUT: *Dead Or Alive*

CHINA

JANN LEE
ESTILO DE LUCHA: Jeet Kune Do
DEBUT: *Dead Or Alive*

LEIFANG
ESTILO DE LUCHA: Tai Chi
DEBUT: *Dead Or Alive*

GEN FU
ESTILO DE LUCHA: Xinyi Liuhe Quan
DEBUT: *Dead Or Alive*

BRAD WONG
ESTILO DE LUCHA: Zui Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 3*

¿SABÍAS QUE...

El lanzamiento japonés de *DOA Ultimate* se acompañó de una Xbox azul translúcido y una funda de almohada de 152 cm con la imagen de Kasumi.

ALEMANIA

HITOMI
ESTILO DE LUCHA: Karate
DEBUT: *Dead Or Alive 3*

HONG KONG

PAI CHAN
ESTILO DE LUCHA: Mi Zong Yi
DEBUT: *Dead Or Alive 5*
PROVIENE DE: *Virtua Fighter*

JAPÓN

RAIDOU
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin modificado (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive*

RYU HAYABUSA
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Hayabusa
DEBUT: *Dead Or Alive*

KASUMI
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin modificado (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive*

AYANE
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive* (PlayStation)

EIN/HAYATE
ESTILO DE LUCHA: Karate/ Ninjutsu Mugen Tenshin (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive 2*

OMEGA/GENRA
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin modificado (estilo Hajinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive 3*

KOKORO
ESTILO DE LUCHA: Ba Ji Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 4*

AKIRA YUKI
ESTILO DE LUCHA: Ba Ji Quan
DEBUT: *Dead Or Alive 5*
PROVIENE DE: *Virtua Fighter*

MOMIJI
ESTILO DE LUCHA: Hayabusa Aikijutsu
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Ultimate*

NAOTORA II
ESTILO DE LUCHA: Patadas estilo Li
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Last Round*
PROVIENE DE: *Samurai Warriors*

HONOKA
ESTILO DE LUCHA: Honoka Fu
DEBUT: *Dead Or Alive 5 Last Round*

SHIDEN
ESTILO DE LUCHA: Ninjutsu Mugen Tenshin (estilo Tenjinmon)
DEBUT: *Dead Or Alive Dimensions*

> **"Al principio, Dead Or Alive estaba muy por detrás de juegos como Virtua Fighter**
> *Yohei Shimbori*



su personalidad, a finales de 1999. La secuela salió para la recreativa NAOMI basada en la Dreamcast de Sega y traía consigo muchas de las esperadas mejoras sobre el original: más personajes, nuevos movimientos y mejoras visuales simplemente impresionantes. *Dead or Alive 2* mantenía el botón Hold, pero introducía más contraataques potentes en lugar de los bloqueos del original. Pero lo que definía a este juego eran características más importantes.

En primer lugar, ya no había rings cuadrados. En su lugar, *Dead or Alive 2* tenía arenas interactivas con superficies inclinadas y de dimensiones irregulares. "Las arenas interactivas marcaban una diferencia muy interesante entre *DOA* y los demás juegos de lucha", dice Shimbori, "creo que los otros juegos de lucha se centran más en los jugadores más expertos y los torneos. Nosotros también, pero queremos un juego más intuitivo, con una diversión más casual, para que alguien que no esté familiarizado con los juegos de lucha pueda coger el mando y jugar. Las Zonas de Peligro son un ejemplo de esto". En lugar de un suelo explosivo uniforme, ahora tenían la forma de paredes con explosivos o electrificadas. Más aún, había zonas de las que te podías caer y objetos con los que golpearte. No había victoria fuera del ring en *Dead or Alive 2;* al golpear al rival y mandarle a otra planta saltabas tras él para acabar la pelea. "Si el escenario tiene esta posibilidad, es más importante que sitúes bien al personaje", explica Shimbori. Aparte de esto, es de la opinión de que están bien las características llamativas: "Las explosiones con efectos exóticos hacen que los juegos de lucha sean más interesantes", dice.

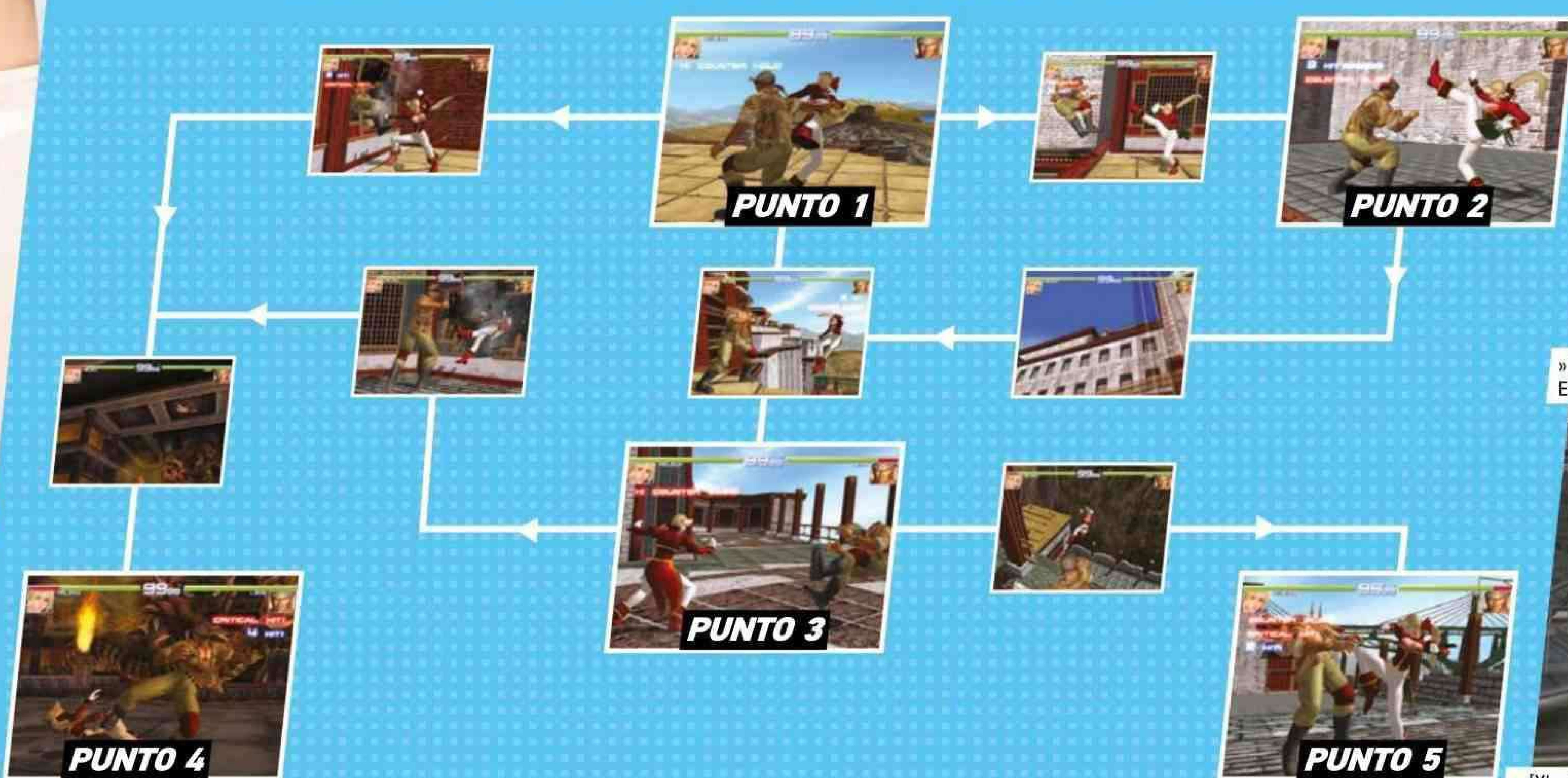
Dead or Alive ++ tenía un modo de combate Tag, pero en realidad era sólo una manera de cambiar de personajes entre rounds. En *DOA 2,* Team Ninja permitió a los jugadores intercambiar personajes en medio del combate e incluía movimientos especiales. Era algo que vendía mucho por entonces, especialmente si tenemos en cuenta que uno de sus competidores directos era *Tekken Tag Tournament,* de Namco, en el que la inclusión de un modo Tag de lucha por equipos era suficiente para lanzar un nuevo juego.

> **"Equilibrar personajes en el modo Tag es una pesadilla siempre"**
> *Yohei Shimbori*

El modo Tag de *DOA 2* se hizo tan famoso entre los jugadores que se ha mantenido en todos los juegos de la serie pese a que supone un desafío para los desarrolladores. "ha sido siempre una cruz", dice Shimbori. "Para ser sincero, si no lo tuviéramos, el desarrollo sería mucho más fácil. Pero siempre queremos estar a la altura de las expectativas y los deseos de nuestros seguidores. Es de una dificultad demencial implementar en un juego el combate para uno y el modo Tag, pero lo hemos hecho por nuestros fans". El modo Tag es algo que marca la diferencia con *DOA,* así que es interesante

LAS CAPAS DE LA ZONA DE PELIGRO

Los escenarios de múltiples plantas que introdujo *Dead Or Alive 2* se han convertido en una característica representativa de la serie. Éste es un ejemplo de cómo funcionan



PUNTO 1
Empiezas en lo alto de Dragon Hill, hay cierta cantidad de suelo liso, muchas cornisas y ventanas de madera rompibles, lo que quiere decir que la lucha puede ir en muchas direcciones...

PUNTO 2
Esta segunda azotea es parecida a la del principio con el mismo suelo llano, pero con paredes sólidas y sólo un lugar por el que puedes caer. ¿por qué no tirar por ahí a tu oponente con mucho estilo?

PUNTO 3
Esta área larga y ligeramente en pendiente tiene dos zonas con muros sólidos. No obstante, puedes hacer que tu enemigo atraviese esas vallas y ventanas aparentemente sólidas.

PUNTO 4
Este templo tiene un aspecto fabuloso. Puedes llegar hasta él a través de las ventanas de madera. Hay mucho espacio aquí, las paredes son sólidas y sólo debes preocuparte de unas cuantas escaleras.

PUNTO 5
El área final de Dragon Hill es una larga zona en pendiente similar a la anterior. No obstante, esta tiene muros sólidos cuando llegas al final de la colina, de forma que ya no puedes bajar más.



» [Xbox] Ein recuperó su identidad como Hayate en *DOA3,* y así recordó sus movimientos ninja.



» [Xbox] Hitomi parece delicada, pero supera a Ein como maestra en Karate de la serie.



» [Xbox] Incluso desde el suelo el maestro borracho Brad Wong puede hacerte un barrido de piernas.



» [Xbox] El kung fu estilo serpiente de Christie hace que sea muy escurridiza.









LLEVARLO AL EXTREMO

El spin-off que da a los fans más de las poderosas razones que tanto les gustan

A medida que *Dead Or Alive* se hacía más popular con el tiempo, se planteó un dilema a Tecmo. "Nos dimos cuenta de que algunos de nuestros seguidores más fieles y veteranos se dividían en dos grupo, los fans de la jugabilidad de lucha y a los que les gustaban los personajes sexy", explica Shimbori, "eran intereses irreconciliables. Así que decidimos desarrollar la serie *Xtreme* como un spin-off para los fans a los que les gustaban los personajes *DOA* como un fan service".

El primer juego de esta serie no de lucha fue *Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball*, que salió para Xbox en 2003. Además de jugar al deporte que indica el título, iba de mujeres que se relacionaban con otras mujeres -sólo mujeres, porque los personajes masculinos no son jugables en la serie *Xtreme*. Esto se conseguía jugando juntas y comprándoles regalos, que se podían comprar con dinero que ganabas en los juegos o en el casino. El juego tuvo una recepción moderadamente buena, pero hubo opiniones de todo tipo. El análisis de Eurogamer en el que le daban un 3 sobre 10 decía: "*DOAX* es una estúpida versión de *Beach Spikers*, una alternativa arcade" mientras que la review de IGN que lo puntuaba con un 9,2 sobre 10 decía: "La parte de voleibol de DOAX empieza siendo una excusa para las chicas, pero acaba siendo el punto fuerte del juego".

En 2006 hubo una secuela para Xbox 360, llamada Dead or *Alive Xtreme 2*. El voleibol se quedó en un segundo plano para dejar paso a minijuegos variados, incluidas carreras de motos de agua, toboganes de agua y la "batalla de culos", que es justo lo que parece. Recibió peores críticas que su predecesor precisamente porque el voleibal era menos importante y los otros minijuegos tenían mecánicas frustrantes. Una versión modificada para portátiles llamada *Dead or Alive Paradise* apareció en 2010 y obtuvo incluso peores críticas, además de despertar cierta controversia porque la ESRB de Norteamérica tuvo que retirar la clasificación diciendo: "Los padres y los consumidores deberían saber que el juego contiene una buena cantidad de cursilería y, a veces, un voyeurismo asqueroso -especialmente cuando los usuarios pueden rotar la cámara o hacer zoom o panorámicas, pero también expresa una idea equivocada y extraña de lo que las mujeres quieren (como dos semanas de vacaciones pagadas en un resort)- *Paradise* no significa que vayas a caballo con un tanga".

Dead Or Alive Xtreme 3 está disponible para importación en PS4 y Vita, más centrado en las citas, nuevos minijuegos como trepar rocas e incluso fallos en el bañador (sí, en serio). No está previsto que el juego vaya a salir de mercado asiático supuestamente por las críticas debido a como retrata a las mujeres, pero la versión en inglés es region-free en ambas plataformas.

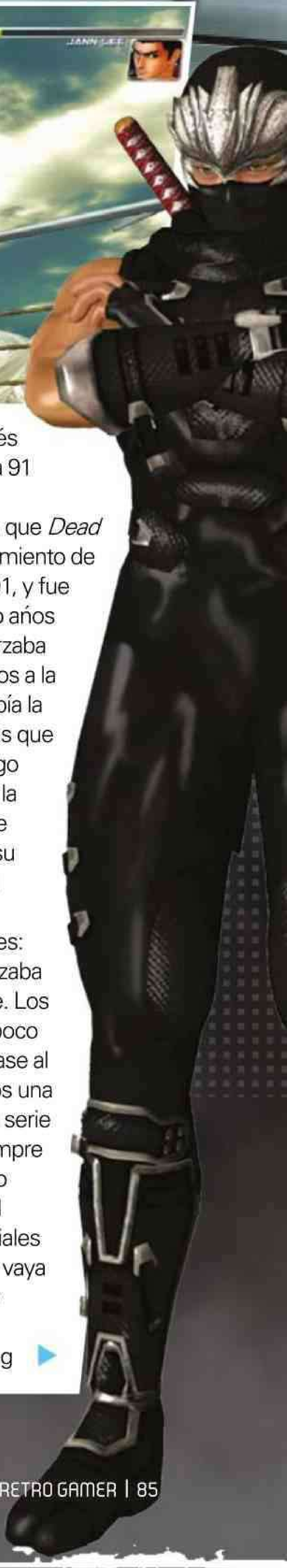




» [Dreamcast] El modo Tag fue uno de los grandes atractivos de *Dead Or Alive 2*.



» [Dreamcast] El recién llegado Ein patea por la espalda la cabeza de Jann Lee.



saber qué hace que sea tan difícil de llevar adelante.

"Casi duplicaba la memoria que necesitábamos en las partidas de uno contra uno", explica Shimbori, "con nuestra tecnología necesitábamos entre 1,5 y 1,7 veces más memoria para trabajar con cuatro personajes a la vez. Es mucho. Pero no queríamos bajar los gráficos, así que siempre ha sido todo un reto lograr una jugabilidad suave y rápida con un alto nivel de gráficos". Y resulta que el desafío tecnológico es sólo el principio. "Equilibrar personajes en el modo Tag es una pesadilla siempre", continúa Shimbori, "no es fácil equilibrar personajes en los juegos de lucha, y si lo haces con personajes que tienen movimientos únicos hay millones de patrones en los que pensar, ¿puedes imaginártelo?".

Los ports a consola llegaron en 2000 y la buena acogida fue unánime, como indica el 9,1 sobre 10 que le dio GameSpot a la versión de Dreamcast. "No hay ningún otro juego de lucha en 3D (ni en 2D) que iguale a DOA2 en pura intensidad y velocidad", decía el texto. IGN alababa en su análisis de la versión de PS2 de *Dead or Alive 2: Hardcore* a la que le dio un 8,7 sobre 10: "Su diseño de niveles es un inmenso salto respecto a lo que cualquier juego de lucha haya hecho antes". El juego recibió una buena cantidad de actualizaciones durente su vida. El lanzamiento inicial en Dreamcast en Norteamérica incluía 33 trajes y 10 escenarios, y cada lanzamiento añadía contenido hasta que la final versión, el lanzamiento japonés en PS2 de *Dead Or Alive Hard*Core* tenía 91 trajes y 20 escenarios.

¿SABÍAS QUE...

Las versiones de Occidente omiten el detalle de la edad en los personajes que no han cumplido todavía 18 años, como Kasumi y Ayane?

El siguiente juego llegó mucho antes ya que *Dead Or Alive 3* salió con el lanzamiento de Xbox en noviembre de 2001, y fue el punto de partida de cinco años en los que Team Ninja reforzaba la llegada de nuevos usuarios a la consola al tiempo que rompía la conexión con las recreativas que la serie había tenido. El juego era más una evolución que la revolución que supuso *Dead or Alive 2*, ya que mantenía la mayoría de las características de su predecesor, aunque con más obstáculos en el escenario como árboles y rocas.

El verdadero cambio estaba en los personajes: Hitomi era un personaje de karate que reemplazaba a Ein, quien recuperó su identidad como Hayate. Los demás recién llegados usaban artes marciales poco ortodoxas y se diseñaron para que uno contrastase al otro. De hecho, si nos fijamos en ellos tendremos una curiosa perspectiva de la filosofía de diseño de la serie en su intento por atraer a distintos públicos. "Siempre pensamos que gente muy diferente y de un rango demográfico muy amplio pueden divertirse con el juego con, por ejemplo, una mezcla de artes marciales mayores y menores y que ofrezcan un control que vaya de fácil a difícil, y que haya personajes femeninos y masculinos", cuenta Shimbori.

"Por ejemplo, Brad Wong es una estrella del kung



» [Xbox] *DOA Ultimate* era un remake minucioso que conseguía tener personalidad por sí mismo.



UN EPIC FAIL EN EL CINE

La adaptación al cine de Dead or Alive no logró estar a la altura de las expectativas

En 2006, cuando *Dead Or Alive* celebraba su décimo aniversario, la serie recibió por su éxito un regalo que no suele salir bien tratándose de videojuegos: la adaptación de la licencia a una película. Parecía una buena idea sobre el papel. El director era Corey Yuen, quien había dado a Jean Claude Van Damme su primer papel protagonista y era el responsable de *The Transporter*, y los productores Paul W.S. Anderson y Jeremy Bolt tenían en sus curriculos las adaptaciones de *Mortal Kombat* y *Resident Evil*, que no eran tan malas.

La película se mantenía bastante fiel al guión de los juegos, centrándose en el torneo *Dead Or Alive* y varios de sus participantes. Kasumi (Devon Aoki) y Hayabusa (Kane Kosugi) están buscando a Hayate (Collin Chou) mientras los persigue Ayane (Natassia Malthe). Tina y Bass (Jaime Pressly y Kevin Nash) tienen posturas que oscila entre el apoyo mutuo y el antagonismo, como siempre. Christie (Holly Valance) intenta conseguir riquezas y Zack (Brian JWhite) es un capullo integral.

Pero de todo esto salió una película mala. Los críticos destacaron que el guión era inconsistente y las interpretaciones, flojas, e incluso las secuencias de acción, que suelen ser el punto fuerte de Corey Yuen, no tenían ninguna fuerza; las críticas decían que parecía que nadie se hacía daño. La película se estrelló en taquilla y recaudó menos de la mitad de lo que costó. Si te gustó la película de *Street Fighter* tal vez te guste *DOA: Dead Or Alive* por la misma razón enfermiza.







» [Xbox 360] Es de justicia decir que *DOA* no se toma a sí misma demasiado en serio.

fu del mono. Tiene muchas poses y posiciones y es difícil de controlar. A sus rivales les cuesta leer sus movimientos. Su movimiento es bastante característico y creamos todo un sistema 'de mono borracho'. Christie es una asesina británica rápida y fría y una maestra en el kung fu de la serpiente. Cuando juegas con Christie, ejecuta ataques rápidos y se mueve simplemente machacando botones. Esto es el resultado del hecho de que priorizamos la jugabilidad fácil, una diversión sencilla, para que los usuarios probasen un maestro del kung fu en *Dead or Alive*. La diferencia entre su actitud y sus movimientos es por pura perseverancia de Team Ninja".

Dead Or Alive 3 tuvo muy buena acogida de prensa y de público. En los primeros cinco meses tras el lanzamiento vendió más de un millón de copias. Los mayores elogios fueron para los gráficos. El análisis de IGN -que le dio un 9,4 sobre 10- decía: "Nunca antes un juego de lucha o, ya puestos, ningún videojuego ha tenido un aspecto tan devoto del detalle visual". Las críticas se centraron en la semejanza del juego con su predecesor. Game Revolution lo puntuó con una B diciendo: "El juego es tan parecido a *Dead Or Alive 2* que sólo podemos considerarlo una secuela si nos estamos refiriendo a los gráficos".

La espera de *Dead Or Alive 4* fue larga, pero los jugadores tuvieron la introducción de la serie spin-off Dead or Alive Xtreme durante este periodo de tiempo. "Tras el lanzamiento de *Dead Or Alive 3* se le pidió a Team Ninja que hiciera un sistema de emparejamiento online", explica Shimbori. "El juego no había salido en las recreativas en Japón. Así que sabíamos que había muchos usuarios que querían jugar con sus amigos", añade. Así llegó en 2004 *Dead Or Alive Ultimate*. El pack comprendía la conversión a Xbox del primer *Dead Or Alive* de Saturn, y un remake mejorado de *Dead or Alive 2* con mejores gráficos y escenarios mejorados. Y ambos juegos se podían jugar online con Xbox Live.



» [3DS] El debut de Nintendo en *Dead Or Alive* revivió toda la historia, con el regreso de personajes como Raidou.



» [PS4] Honoka es muy popular en Japón, sobre todo gracias a su imagen tan cuqui.

Volver al segundo juego parece un paso atrás extraño, pero Shimbori cuenta que había una buena razón para hacerlo: "Podíamos haber hecho *Dead Or Alive 3* compatible con el online, pero no lo hicimos porque estaba diseñado y ajustado como un "juego de lucha de acción" con libertad de movimiento en los escenarios y un equilibrio ofensivo para algunos personajes. Estaba diseñado como un juego para un jugador, no era adecuado para un multijugador", recuerda. "Como estábamos seguros del equilibrio de *Dead or Alive 2*, basamos *Dead Or Alive Ultimate* en él".

Aunque el nuevo contenido se limitaba a los modos online y las nuevas Zonas de Peligro en cuesta que quitaban poco a poco la salud al personaje, el juego tuvo una buena recepción, aunque con alguna división sobre el online. El análisis de Eurogamer (que le dio un 8 sobre 10) sostenía que era "un nuevo referente para los juegos de lucha online" y el de *Games™* - que lo puntuó con un 7 sobre diez establecía que sólo era tan bueno como fuera de buena tu conexión de banda ancha.

Cuando por fin llegó *Dead or Alive 4*, a finales de 2005, era un juego emblemático para la nueva Xbox 360 de Microsoft, la primera consola con gráficos de alta definición como estándar. Team Ninja, que había pasado toda una generación luchando con las limitaciones de la tecnología, recibió con alegría la



> **“Tenía que seguir viéndose a 60 fps, así que fue un desafío”**
> *Yohei Shimbori*

buena nueva de moverse a un hadware más potente. “Pudimos hacer muchas cosas en este juego, por ejemplo, la simulación del pelo o la ropa, motion blur y los sombreadores de piel”, recuerda Shimbori, aunque a continuación matiza: “Tenía que seguir viéndose a 60 frames por segundo, así que siguió siendo un desafío. Claro está, usamos más texturas. No sólo en el aspecto visual, sino también en el sonido. *Dead or Alive 4* tenía mejor sonido que sus competidores de entonces”.

Aparte de reorganizar el plantel de personajes con los personajes de Eliot y Kokoro e incluir al Spartan-458 como un crossover con la serie *Halo* de Microsoft, la principal innovación de *Dead or Alive 4* fueron las partes de los escenarios que se movían, como tener que evitar coches en la calle o los dinosaurios en el bosque. Siempre existía la posibilidad de que te golpease algo. Otro elemento diferenciador era la dificultad; haciendo honor a la reputación de Team Ninja de hacer juegos difíciles con su revival de *Ninja Gaiden,* los combates en *Dear or Alive 4* eran mucho más difíciles e incluían logros humillantes de cero puntos como “recompensa” por jugar especialmente mal.

Tras *Dead or Alive 4* la serie se tomo un descanso, aunque volvió a aparecer en los titulares de prensa cuando Tomonobu Itagaki se fue de Tecmo en 2008 y demandó a la empresa alegando que no le habían pagado algunos bonus, aunque lo resolvieron extrajudicialmente en 2010 (para entonces, Tecmo se había fusionado con Koei). Team Ninja siguió trabajando en la serie sin él y en 2011 salió *Dead or Alive Dimensions* para Nintendo 3DS. El juego era una recopilación de grandes éxitos para celebrar el 15 aniversario de la serie. Recibió buenas críticas aunque se detectaron algunos problemas de rendimiento cuando activabas el modo 3D.

¿SABÍAS QUE...

Dead Or Alive Ultimate salió para PC con el nombre de Dead Or Alive Online en 2008, pero no pasó de la fase beta y fue cancelado finalmente en 2011?

La serie volvió a las consolas de sobremesa en 2012 con *Dead or Alive 5* para PlayStation 3 y Xbox 360. El juego incluía nuevos personajes: Rig, un trabajador industrial amnésico, y Mila, una artista española de artes marciales mixtas, pero la mayor incorporación fue la de los invitados especiales Akira Yuki, Sarah Bryant y Pai Chan. “*Dead or Alive* no existiría sin *Virtua Fighter*”, destaca Shimbori, “queríamos colaborar con ellos. Fue casi un sueño hecho realidad trabajar con el juego que propició el nacimiento de *DOA*”.

Como siempre, *DOA 5* se esforzó al máximo con los gráficos, los luchadores sudaban, sus ropas se ensuciaban durante los combates y los escenarios eran más interactivos que nunca. Como novedad estaban los ‘Power Blows’, ataques que generaban combos de múltiples golpes cuando los luchadores tenían poca salud. Incluso podían desencadenar eventos muy locos en las Zonas de Peligro. Otro cambio importante era que tenía el mayor armario de todos los *DOA,* aunque con un matiz: casi todos los trajes eran DLC.



» [PS4] Jacky y Sarah, de *Virtua Fighter,* apalizan a Ryu Hayabusa, de *Ninja Gaiden*, en *Dead Or Alive 5*. Tal cual.



» [PS4] Mila estaría más cómoda en una jaula, pero disfruta de su amistad de buen rollo con Tina.

La respuesta inicial del público a *Dead or Alive 5* fue más floja que en los juegos anteriores. El lanzamiento se produjo en un momento de dura competición entre los juegos de lucha 3D, ya que llegó al mismo tiempo que salían *Virtua Fighter 5: Final Showdown* y *Tekken Tag Tournament 2.* La crítica dijo de forma unánime que *DOA 5* era bueno, pero no tan profundo como sus competidores. Llegaron versiones mejoradas del juego: *Dead Or Alive 5 Ultimate* en 2013 y *Dead Or Alive 5 Last Round* en 2015, en todos ellos ha habido nuevos personajes y escenarios. Lo último, cuando estamos escribiendo estas líneas, es que llega más DLC.

Dos décadas después de que empezase la serie, *Dead Or Alive* es un elemento clave en los juegos de lucha. Cuando preguntamos a Shimbori por qué la serie es tan popular responde: “es porque el juego se dirige a un abanico amplio de usuarios, desde principiantes a jugadores profesionales ofreciendo una jugabilidad con profundidad variable dependiendo del nivel del jugador”.

Para el director, se trata de ser accesible al mismo tiempo que ofreces profundidad. “*Dead Or Alive* tiene muchos combos y técnicas, pero puedes ganar aunque no los sepas todos. Si quieres comprobarlo, bájate *Dead Or Alive 5 Last Round: Core Fighters* y juega con tus amigos, es gratis y funciona todo. Apuesto a que podrás realizar muchos combos golpeando sólo dos botones”.

Y continúa: “pero si fuese un juego tan sencillo y fácil, te aburrirías. *Dead or Alive* ofrece una jugabilidad fácil al principio y a la que te vas enganchando a medida que aprendes a jugar. Desarrollamos el juego teniendo en cuenta el feedback de los mejores jugadores”.

Shimbori concluye: “*Dead Or Alive* es el juego más humano de todos los juegos de lucha. Puedes seguir jugando con tu rival eternamente, ˇy sabemos que hay jugadores que lo hacen!”. Mientras que la serie siga centrándose en la diversión y la acesibilidad, es muy posible. Otros juegos de lucha se dirigen a los jugadores hardcore, pero hemos visto a familias enteras competir duramente con *esta serie.* Aunque mucha gente piense que lo importante son las chicas sexy, pero aquellos que saben son conscientes de que hay mucho más en *Dead or Alive* que unos pechos bamboleantes.

FIESTA DE DISFRACES

La serie Dead Or Alive incluye un número de trajes casi obsceno para cada personaje.¿A quién no le gustaría tener uno de estos?

KASUMI
■ *Un clásico uniforme escolar japonés (seifuku) con una camisa marinera, corbata roja, pantalón azul y calcetines.*

TINA
■ *Un traje de gata negra con un escote importante. Lleva un collar en las hombreras y orejitas de gata, claro. Hablamos de un juego japonés.*

ZACK
■ *La mejor forma de describirlo es como un traje de Teletubbies con brilli brilli. Este traje viene con una antena incorporada y un monitor en el pecho.*

JANN LEE
■ *Este chandal es de color amarillo, con rayas plateadas y negras por el interior de los brazos y las piernas. Todo un homenaje a Bruce Lee.*

HITOMI
■ *Traje inspirado en la Oktoberfest en el que predominan el rojo y el blanco. Se complementa con medias y fajín verde.*



Omikron: The Nomad Soul

Nos adentramos en la historia tras Omikron: The Nomad Soul, un olvidado y rompedor videojuego que contó con la ayuda de una leyenda musica llamada David Bowie



Todo empezó como un riesgo para Olivier Demangel, cofundador de lo que se convertiría en Quantic Dream y director de proyecto de *Omikron*. En 1995, Olivier fue contactado por David Cage, quien todavía era músico por entonces. Cage tenía planes más grandes y, con una suma de dinero que le había dado su padre, montó un equipo de seis desarrolladores para hacer realidad una idea que tuvo. Olivier, un novato en Ubisoft París tras pasar por Cryo, se arriesgó y confundó el estudio, Quantic Dream, con Cage. Con un guión escrito por Cage que sirvió como base, el equipo tenía que hacer una demo de lo que más tarde fue *Omikron*. Sin embargo, con tan poco tiempo y presupuesto, la presión era enorme.

Olivier recuerda que "la demo que presenté era un mundo abierto. Podías andar por la ciudad e interactuar con ciertas limitaciones con el entorno. Posiblemente fuera uno de los primeros intentos de mundo abierto en 3D, antes del lanzamiento de *GTA II*". Con un presupuesto que debía durar seis meses, el equipo aseguró a Eidos como editor en el quinto mes, con apenas un duro en el bolsillo. *Omikron* era muy ambicioso para su época y contaba con un mundo abierto, jugabilidad en primer y tercera persona, una fantasía con toques de ciencia ficción y una mecánica rompedora de posesión de personajes no jugables. Aún así, su aspecto más conocido es que la música la hizo David Bowie. En comparación con otras colaboraciones de famosos que conocemos en el mundo del videojuego, Bowie estuvo muy implicado en *Omikron*.

Phil Campbell era el jefe de diseño de *Omikron* y muy fan de Bowie desde que



» [PC] Dentro de la historia de *Omikron*, el juego en sí es un puente entre mundos, y esto se explica nada más empezarlo.

compró el disco a *Aladdin Sane* en 1972. Trabajó muy de cerca con Bowie al principio del desarrollo. "Primero, hablamos de licencias de temas. Luego hablamos de la música que podía tener *Omikron* – y recuerdo sugerir unas cuantas canciones heróicas de su catálogo, como *Heroes* o *Strangers When We Meet* como parte del alma de la revolución de la revolución que narra *Omikron*. Nos quedamos patidifusoso cuando Bowie sugirió escribir una banda sonora original para el juego, y aquí es cuando le dimos conceptos y artworks de *Omikron*, mucho antes de que todavía escribiera una sola de las canciones que definirían su mundo. En estas sesiones, Bowie nos comentó su idea de The Dreamers, una banda ficticia cuyo cantante era una versión del propio Bowie. La idea de jugar con su existencia dentro del mundo virtual, según Phil, "intrigaba a Bowie, quería una versión de sí mismo de tan solo 18 años que hicera música y diera conciertos en una dimensión paralela, y le gustaba la noción de que fuera una especie de psíquico y que pudiera actuar dentro del juego." Bowie tenía ganas de introducirse en el mundo de *Omikron*, y comentó a Phil que tenía ganas de "entrar en el juego como David Bowie y perder esa personalidad dentro de *Omikron* para resurgir fuera del juego y poder volver al mundo de nuevo como David Jones". Contrariamente a lo que pueda parecer, Bowie sabía muy bien lo que se llevaba con *Omikron*. Siempre estuvo bastante enterado de las nuevas tecnologías, lo que le llevó en 1998 a lanzar BowieNet, una ISP que servía como club de fans. El servicio murió en 2012, pero es una muestra de lo avanzado que estaba este hombre en algunas cosas.

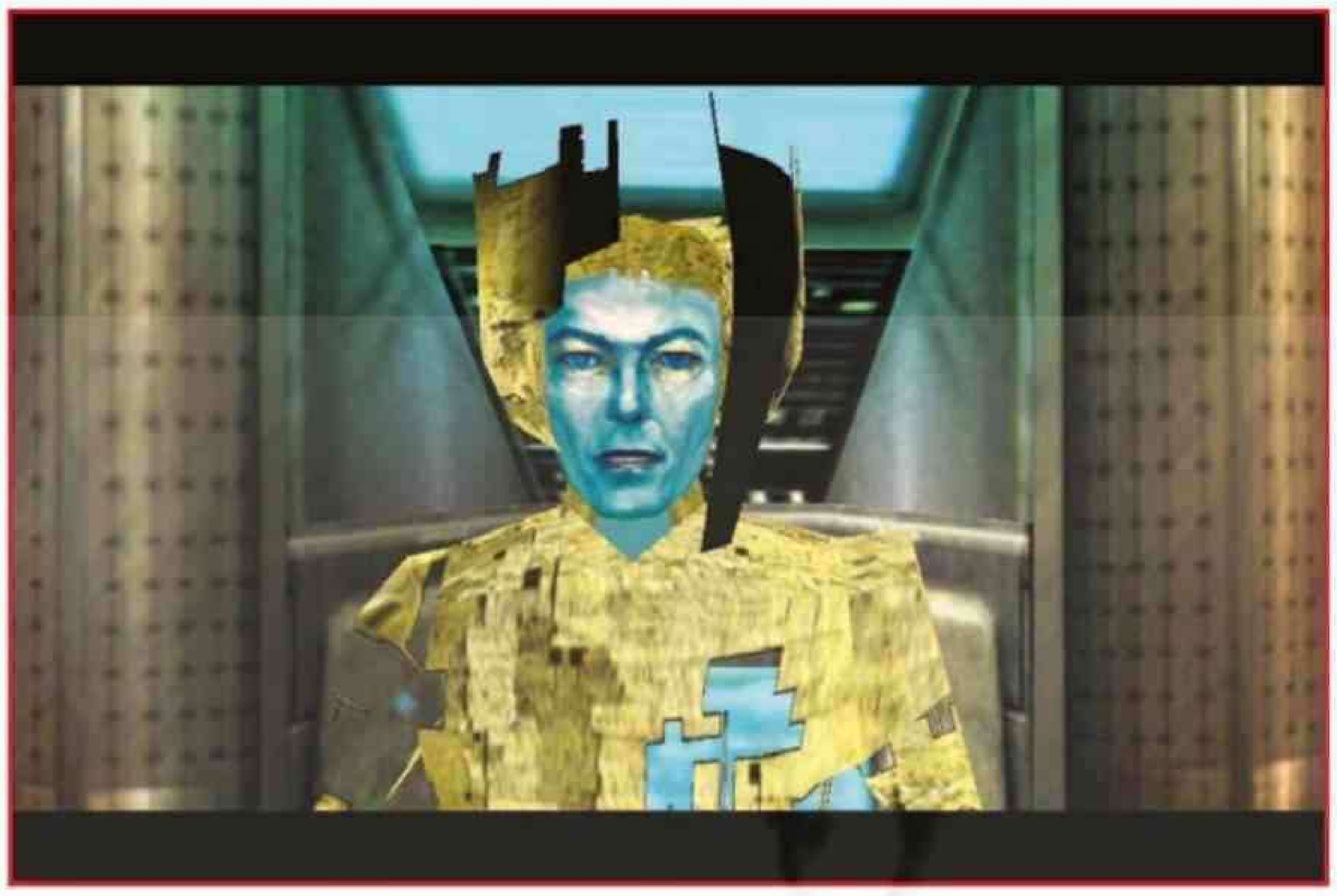
Con *Blade Runner* como principal inspiración para la mayoría del equipo de Quantic Dream, el juego tenía lugar en una ciudad homónima compuesta de cinco regiones: Anekbah, Jaunpur, Qalisar, Jahangir y Lahoreh. Los habitantes de cada zona tenían prohibido abandonarla, por lo que cada sector lucía diferente y tenía una cultura, arquitectura y religión propias. Por encima, había un gobierno opresor controlado por IX, un superordenador. La atmósfera del mundo de *Omikron* era increíble y tenía personajes interesantes que te ayudaban a evadirte. La secuencia inicial de *Omikron* es impresionante porque destroza la cuarta pared de un golpe. Al arrancar el juego, Kay'l 669, un inspector de policía de la ciudad, nos saluda directamente. Al dirigirse al jugador, Kay'l nos insta a controlar su cuerpo ▶



» [PC] Antes de pelear de verdad, entrenas en un simulador de realidad virtual.

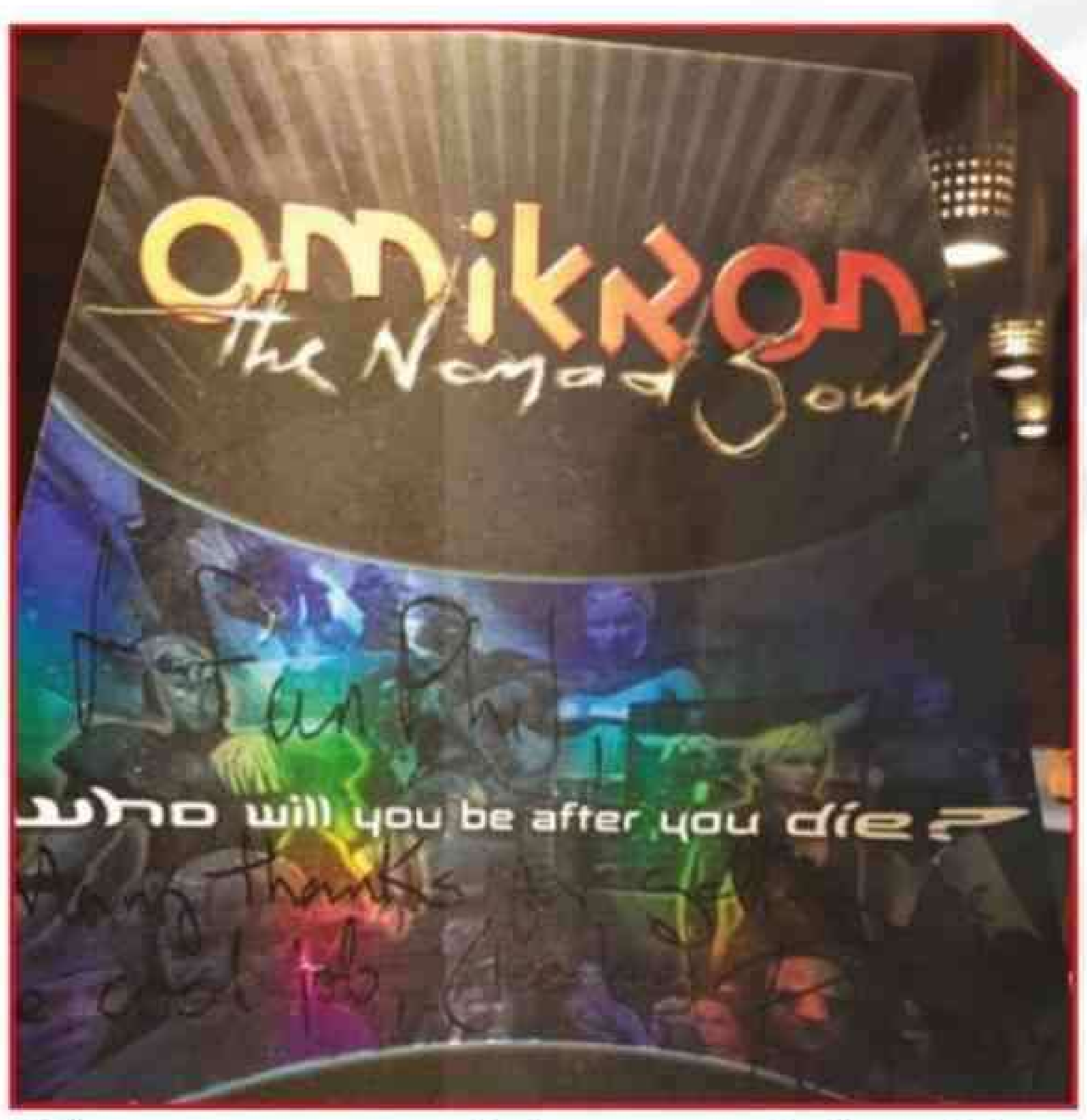


» Bowie invitó a Phil a varios conciertos. Aquí está a la izquierda, y su mujer extasiada, a la derecha.



» [PC] David Bowie interpreta a Boz en el juego, una entidad que lidera el grupo antigubernamental The Awakened.

"Nos quedamos patidifusos cuando Bowie sugirió escribir toda una banda sonora original para el juego"
Phil Campbell



» Phil se mantuvo en contacto con Bowie unos cuantos años. Este regalo de Bowie, entregado tras acabar el desarrollo, es un tesoro para él.





PERO QUÉ ES OMIKRON

■ Gracias a la música y la presencia de David Bowie, *Omikron* transportaba al jugador a una brillante atmósfera futurista en mundo abierto y le permitía pasar de un personaje a otro por la ciudad. Su historia se centraba en un gobierno opresor y la actividad demoníaca. *Omikron* estaba muy adelantado a su tiempo, la verdad.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Eidos
» **DESARROLLADOR:** Quantic Dream
» **LANZAMIENTO:** 1999
» **PLATAFORMA:** PC, Dreamcast
» **GÉNERO:** Aventura

EL LEGADO DE BOWIE

Otros juegos que tienen canciones del hombre venido del espacio





LET'S DANCE

■ *Lego Rock Band*, de 2009, incluía una curiosa banda sonora. Uno de ellos era el clásico *Let's Dance*, que apareció en el álbum de mismo nombre de 1983 por primera vez. El juego tenía una versión en Lego del propio Bowie, con el pelo rubio, una camisa blanca y el cuello abierto.

THE MAN WHO SOLD THE WORLD

■ Hideo Kojima suele hacer referencia a Bowie en sus juegos. Recientemente, *The Man Who Sold The World* formó parte de *Metal Gear Solid V* y estaba entre las cassettes que encontrabas por el mundo. *Diamond Dogs* también está presente, aunque solo como el nombre del grupo de mercenarios de Big Boss.

FASCINATION

■ No hay nada como conducir a través de Liberty City por primera vez y darte cuenta de que suena *Fascination*, un tema el álbum *Young Americans*. Lo mejor de todo es que el tema suena en Liberty Rock Radio, una emisora que cuenta con la voz de Iggy Pop, un buen amigo de Bowie.

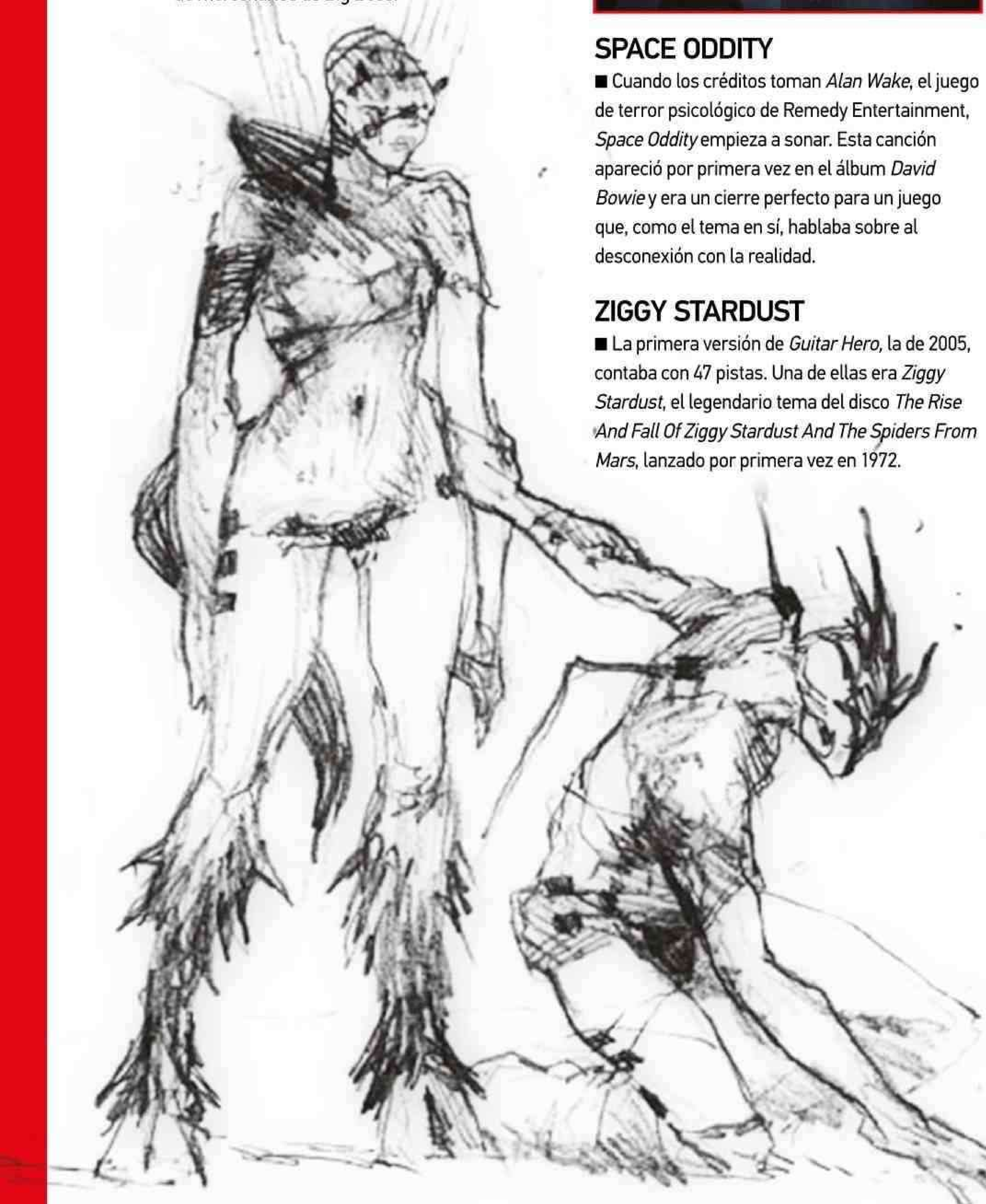


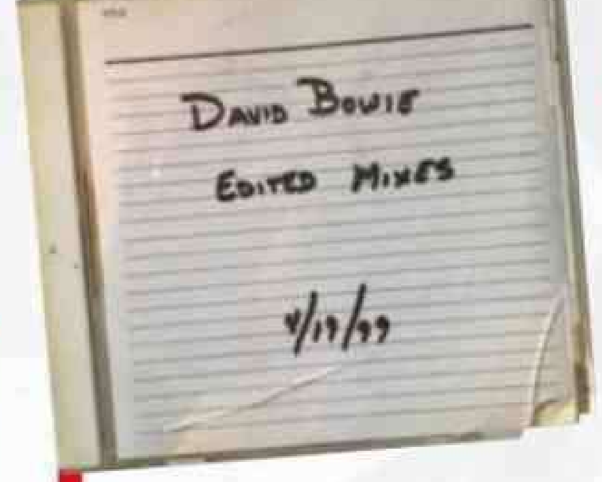
SPACE ODDITY

■ Cuando los créditos toman *Alan Wake*, el juego de terror psicológico de Remedy Entertainment, *Space Oddity* empieza a sonar. Esta canción apareció por primera vez en el álbum *David Bowie* y era un cierre perfecto para un juego que, como el tema en sí, hablaba sobre al desconexión con la realidad.

ZIGGY STARDUST

■ La primera versión de *Guitar Hero*, la de 2005, contaba con 47 pistas. Una de ellas era *Ziggy Stardust*, el legendario tema del disco *The Rise And Fall Of Ziggy Stardust And The Spiders From Mars*, lanzado por primera vez en 1972.







para poder investigar los cruentos crímenes que han ocurrido recientemente en su mundo. Estos asesinatos son un anticipo de algo mucho más gordo que está por venir, sin embargo. Pero antes de que nada de este se revele, las primeras horas de *Omikron* prefieren mantenernos atados, dejando que entendamos y nos recreemos en la historia hasta que acabas en el primer concierto secreto de The Dreamers. La gran mecánica del juego era la posesión, que te permitía controlar a un número de NPCs para moverte por las calles de la ciudad. Olivier razona por qué era así de forma muy sencilla. "¿Quién no ha soñado con ser otra persona? Teníamos esa posibilidad en *Omikron*: poder tener una nueva vida, una nueva familia, un nuevo apartamento, etc. Creo que era una característica única de nuestro juego y algo muy importante en él."

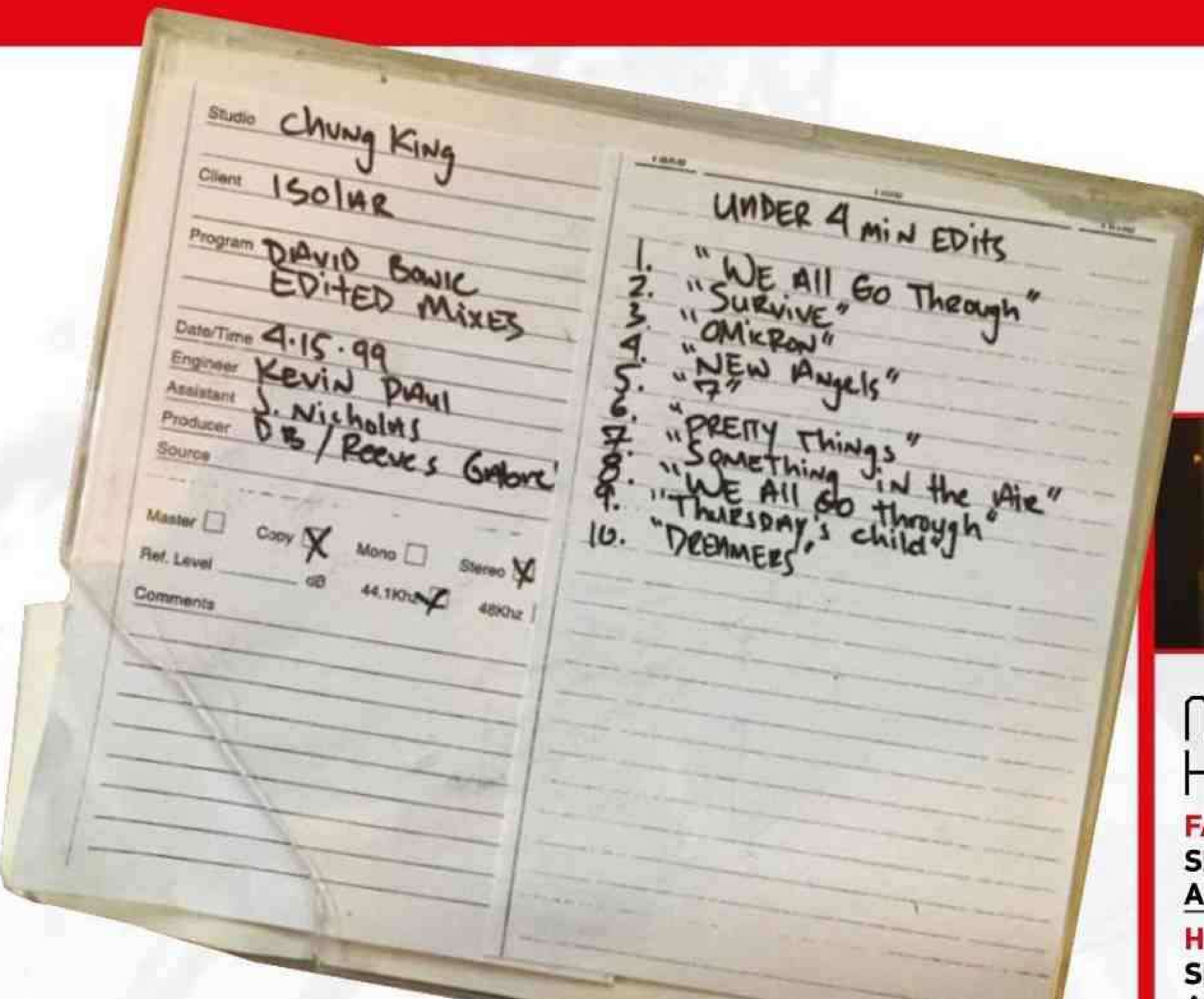
Sin embargo, aunque el 'feeling' de *Omikron* y de la banda sonora de Bowie progresaban bien, la jugabilidad estaba costando y no terminaba de cuajar bien en conjunto. Fue un trabajo muy duro, como nos recuerda Olivier: "Había problemas de memoria, sobre todo en Dreamcast, con todas las animaciones de las peleas. No estábamos seguros de si hacerlo un FPS o un TPS en las secuencias de tiros. Luego estaba el equilibrio de todos estos aspectos y la manera en que se sucedían durante la historia que contábamos." El programador de *Omikron*, Frédéric Hanoulle, apoya todo lo que dice Olivier: "Varios miembros del equipo de desarrollo trabajaban en varias partes del gameplay como si fuera una competición: ¡se picaban por ver quién podía hacer que *Omikron* fuera lo mejor posible!." Otro problema fue la cancelación de la versión de PlayStation, en la que el equipo había trabajado ya durante varios meses y que fue dada de lado para apoyarse más en la de Dreamcast, pues Eidos creía que iba a ser la vencedora en ventas. Pobrecitos. Dicho esto, la versión de PlayStation estaba tan avanzada que Bowie había remezclado y recortado todas las pistas para que entraran en un disco de PlayStation y no se comiera más memoria de la que ya se zampaba el resto del juego. Las pistas, en consecuencia, sonaban distintas a las que terminó recibiendo el juego que se lanzó, y solo las tiene Phil porque es el mayor fan de Bowie que ha pasado por Quantic Dream. Para poner la guinda en el pastel,



» [PC] Los disparos en *Omikron* eran bien malos, con un jefe final casi imposible que lo arruinaba para muchos.

Los últimos capítulos del juego se suceden mucho más rápido de lo que estaba previsto

Phil Campbell



los jefazos de Eidos no estaban satisfechos con el diseño del primer demonio que te encuentras al empezar a jugar a *Omikron*. Su idea es que hicieran algo que se pareciera al personaje de Tim Curry, Darkness, de *Legend* como base para el nuevo demonio. Esto no sería un problema de no ser porque se lo exigieron a Quantic Dream solo unas pocas semanas antes del lanzamiento.

Si hablamos de contenido recortado, podríamos decir que la visión de Cage para *Omikron* era mucho más profunda de lo que terminó siendo el juego. Phil lo explica: "A medida que nos quedábamos sin tiempo, teníamos que simplificar los entornos y rebajar la acción. Los últimos capítulos del juego se suceden mucho más rápido de lo que estaba previsto. El amor y la atención prestada a los tres primeros entornos que visitas iba a replicarse en las zonas posteriores, pero no nos dio tiempo. Volúmenes completos de las ideas de David Cage quedaron sin implementar." Dicho esto, Phil defiende que el papel de Bowie en el juego abrió nuevos caminos sobre el plan original de Cage. "Fui un caso de opuestos cuando Bowie se involucró con la música del juego. Teníamos que buscar una manera de integrar una personalidad tan grande en el juego. La música inspiró toda una nueva zona para explorar – la búsqueda de The Dreamers, la inspección de apartamentos, etc. Me hubiera encantado haber hecho más con los conciertos de The Dreamers, con más tiempo y recursos. Ahora echo la vista atrás y me repele el número de polígonos, pero por aquel entonces éramos la vanguardia."

Más allá de que las limitaciones de tiempo hicieran la parte final mucho más rápida de lo que se quería, *Omikron* se terminó y se lanzó. Las ventas fueron decentes en Europa, pero los críticos no sabían si *Omikron* era de verdad tan rompedor. Dicho esto, Phil, Olivier y Frédéric no estaban muy preocupados por ese asunto. Phil comenta que "*Omikron* se lanzó antes de que los mundos abiertos fueran populares. Creo que inspiró a muchos estudios. Poder andar hoy por las calles de Omikron hace que lo reviva de nuevo, con la música, con sus personajes y su extraña tipografía. De hecho, la parte de aventura del juego sigue siendo convincente hoy, así como la interpretación de muchos de los actores. Como Olivier, Frédéric llama a *Omikron* un precursor de *GTA* diciendo que "*GTA III* se lanzó con la misma idea de dar al jugador libertad para actuar. Mucha gente adoraba nuestro juego y muchos están dispuestos a jugarlo con mejores gráficos y un equipo comprometido tras él." La concepción de Olivier de *Omikron* sigue esa idea de que hay que introducir al jugador en una experiencia. "Puedo imaginarme lo que *Omikron* podría ser con hardware actual, y con lo que yo considero el futuro del videojuego, la Realidad Virtual."

Con la reciente muerte de David Bowie, hemos visto cómo ha renacido cierto interés entre la prensa y los jugadores por *Omikron*. A pesar de que muchos lo siguen viendo como un juego que intentó hacer muchas cosas, pero no hizo ninguna bien; los fans siguen considerándolo un punto crucial en la historia de los videojuegos. Phil, por su parte, tiene muchos recuerdos, como cuando conoció a la mujer de Bowie, Iman, mientras trabajaba con el músico en un pequeño apartamiento parisino con la canción *Seven* del propio Bowie sonando en bucle. También nos comenta que fue invitado junto a muchos conciertos para que su mujer conociera a su héroe en persona. A pesar de que hemos perdido a un genio, Bowie dejó una marca en la industria del videojuego que aún sigue ahí, más fuerte que antes, incluso. Phil resume la influencia de Bowie en *Omikron* diciendo que "en parte, es un juego sobre dejar tu yo terrestre atrás para habitar un nuevo mundo lleno de personajes de otra dimensión. Perfecto para Bowie, que a menudo se borraba de la ecuación creando personajes para que fueran 'su voz'… Y quién mejor que el mismísimo 'Starman' para crear la música propia de otra dimensión." Quién mejor, efectivamente. *



» [PC] Recolectar flyers en Omikron te permite encontrar el concierto secreto de The Dreamers, la banda inventada del juego que toca temas de Bowie.



MÁS HITOS

FAHRENHEIT
SISTEMA: PS2, XBOX, PC
AÑO: 2005

HEAVY RAIN
SISTEMA: PS3, PS4
AÑO: 2010

BEYOND: TWO SOULS
SISTEMA: PS3, PS4
YEAR: 2013



EN LA CABEZA DE DAVID CAGE

■ Desde el lanzamiento de *Omikron*, Quantic Dream ha desarrollado otros cuatro juegos, incluyendo su proyecto para PS4, *Detroit: Become Human*. En comparación con *Omikron*, sus otros juegos, *Faherenheit*, *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls* son experiencias lineales y demasiado centradas en la historia, algo con lo que *Omikron* experimentaba a menudo.



» [PC] *Omikron* está siempre muy pasado de rosca. Pelear con un hombre a punto de ducharse vestido solo con una toalla es algo normal.



DE PELÍCULA



PELÍCULA

- » **AÑO:** 1987 (EE.UU.) 1988 (Reino Unido)
- » **ESTUDIO:** Orion Pictures
- » **DIRECTOR:** Paul Verhoeven
- » **ACTORES:** Peter Weller, Nancy Allen, Ronny Cox, Dan O'Herlihy, Kurtwood Smith, Miguel Ferrer
- » **PRESUP:** 13.000.000$
- » **TAQUILLA:** 53.424.681$ (EE.UU.)

JUEGO

- » **AÑOS:** 1988, 1989 & 1990
- » **COMPAÑÍA:** Ocean
- » **DESARROLLADOR:** Ocean
- » **VENTAS:** 1.000.000 £

Si alguna vez una película definió el término 'éxito sorpresa' fue RoboCop. Arrasó en taquilla y la translación al videojuego era inevitable. Recordamos el fenómeno.

Pocas películas antes y después de 1987 han roto el molde como lo hizo *RoboCop*. Desde luego ha habido muchas producciones de ciencia-ficción violenta. Y también sátiras. Pero combinar ambas en un futuro visionario, con corporaciones que se inmiscuyen en la vida de los ciudadanos ordinarios, todo ello contado con un retorcido sentido del humor, dio como fruto un éxito inesperado. Ah, y no olvidemos la sangre. El proyecto fue rechazado en su día por casi todos los directores de Hollywood. Hasta el hombre cuyo mayor crédito en inglés era *Los señores del acero* casi lo deja pasar. Pero lo pensó dos veces: Paul Verhoeven acabó viendo que tenía la oportunidad de crear algo único.

Como sucede con cualquier buena película, es en el guion donde *RoboCop* ya empieza a brillar (y también fue la parte más importante, como veremos, de las adaptaciones interactivas). Escrito por Edward Neumeier y Michael Miner, su distópica visión de un Detroit asolado por el crimen, salpimentada por noticiarios y anuncios, dieron a la película un ritmo palpitante con el que moverse en su mezcla de ci-fi y acción. Y como con tantas otras licencias, era lo único que tenía Ocean como punto de partida.

Pero qué guion. No es solo que el argumento contenga varias set-pieces que son niveles potenciales para un videojuego: *RoboCop* también dispara una avasalladora avalancha de violencia y tiroteos que convierten en tarea relativamente simple el transformar la película en narración pixelada. El director de desarrollo de Ocean (y muy fan del cine) Gary Bracey fue el primero en leer el guion y analizar el material. Bracey se limitó a poner un post-it en el guion y enviárselo al copropietario de Ocean Jon Woods. Simplemente



» **[Arcade] La versión arcade tenía cutscenes.**



» [NES] Este Robocop dará buena cuenta de esos secuaces de aspecto infantil.

escribió en él 'Tenemos que pillarlo. ¡Puede ser un triunfo!'

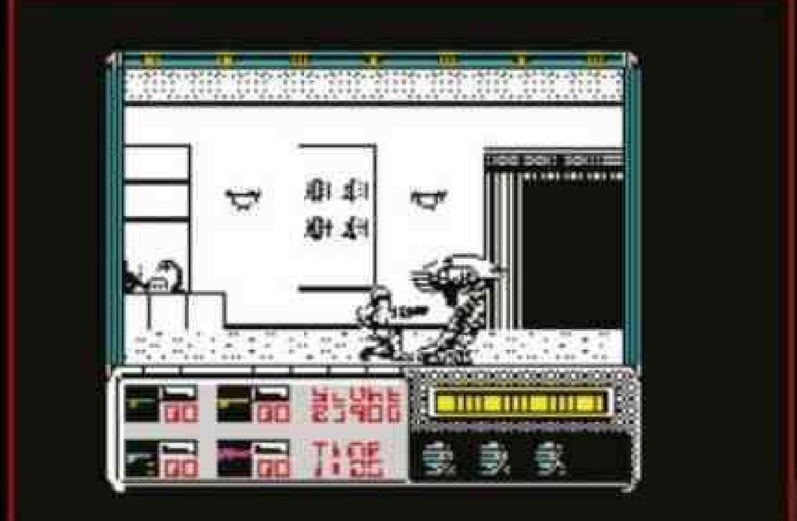
Afortunadamente, Ocean siguió el consejo de Bracey y compró la licencia a muy bajo coste debido al presupuesto relativamente bajo y la ausencia de estrellas. La película aún estaba en preproducción cuando compraron el guion, y cuando confirmaron la licencia en 1987, andaba empezando la postproducción. Durante el desarrollo de sus juegos de 8 bits, Ocean tenía acceso a imágenes para referencias de ED-209 y del propio RoboCop, así como al guion, y más adelante recibían cintas de VHS con secuencias de la película.



» [NES] Es un almacén, pero no nos preguntes por ese jefe final.

Posiblemente debido al éxito del popular juego de lucha callejera *Target Renegade,* Ocean reunió a sus creadores, el programador Mike Lamb y el grafista Dawn Hollywood (por entonces, Dawn Drake), para que se encargaran de las versiones de Amstrad y Spectrum de *RoboCop.* De la versión Commodore 64 se encargaron el programador John Meegan (*Short Circuit, Slap Fight*) y el artista Stephen Thomson haciendo equipo por primera vez, más Jonathan Dunn encargándose de la icónica música de las tres versiones. "Me gustaba rehacer carátulas y vi en una revista unas imágenes de una película americana de próximo estreno, *RoboCop,*" recuerda Thompson. "Me encantó el diseño e hice un mapeado en C64 de una de las imágenes. Unos meses después estaba intentando conseguir empleo en el CES. En el stand de Ocean pedí a Gary Bracey que le echara un ojo a mi trabajo. Por casualidad estaban con la licencia de *RoboCop.* ¡Enseñé a Gary mi pantalla de carga de *RoboCop* y conseguí el trabajo!"

Thompson está muy orgulloso de su desembarco en la industria, pero como el resto, trabajó bajo una ▶



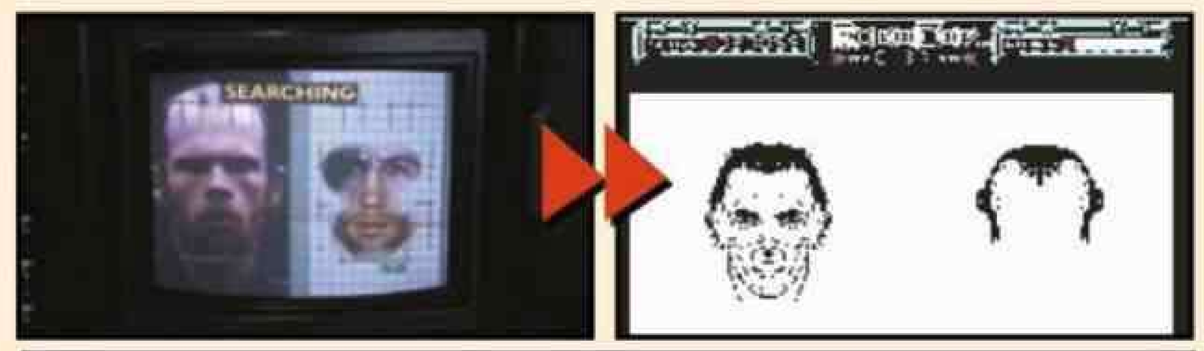
» [Spectrum] El héroe se enfrenta a ED-209 desarmado.



» [ZX Spectrum] Entre sus delitos, piratería de software.

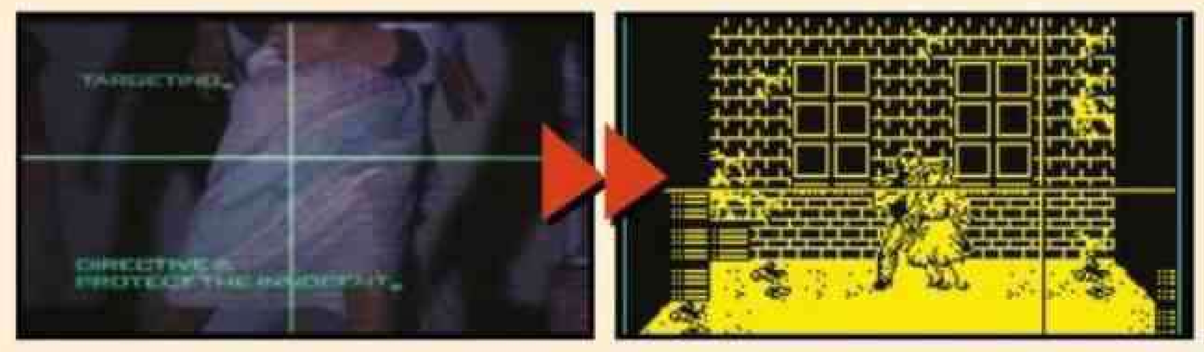
DE LA PELI AL JUEGO

Cómo las escenas de la película se convirtieron en niveles del videojuego



ENCAJANDO CARAS

Tras distinguir una cara en un tiroteo, RoboCop accede a una terminal y extrae de su memoria los datos, logrando indentificar al sospechoso como Emile Antonowsky. Ocean recreó esa escena en las versiones de 8 y 16 bits en un divertido minijuego apartado de la acción.



ESO VA A DOLER

Un par de indeseables atacan a una mujer. Cuando uno de ellos la usa como escudo, la visión especial de Robocop consigue apuntar a los pendientes reales del asaltante a través de la falda de la mujer. Curiosamente, si intentas hacer lo mismo en el juego, la matarás.



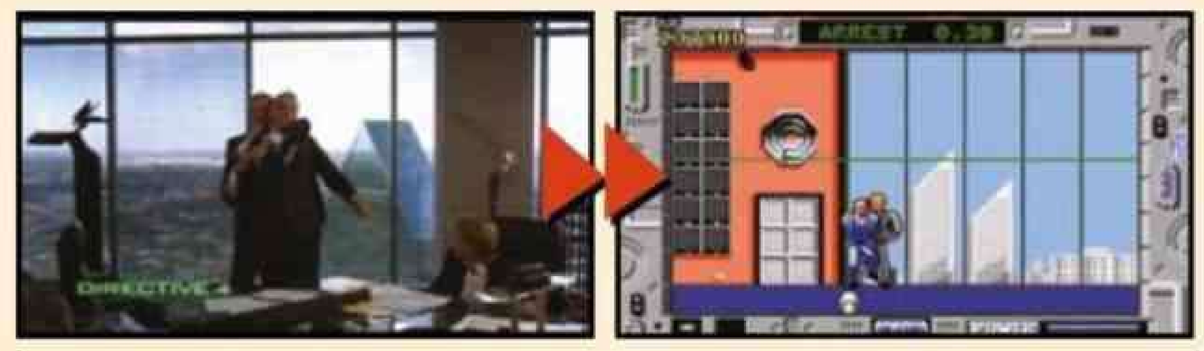
Y FINALMENTE...

Entre las secuencias de acción de *RoboCop*, la película introduce boletines de noticias que subrayan la tensión que se respira en Detroit. Los clips fueron digitalizados y reproducidos con instantáneas pixeladas en las versiones de Amiga y Atari ST, acercando aún más los juegos a la película.



PÓLIZA DE SEGUROS

La directiva 4 se revela durante la película como un seguro de la OCP contra su creación. Incapaz de arrestar a Dick Jones, RoboCop es incapacitado antes de enfrentarse a ED-209. En la película, Murphy escapa; en el juego, tiene que enfrentarse a ED-209 a puñetazos.



ESTÁS DESPEDIDO

La escena final de *RoboCop* es un triunfo en su brevedad. Usando al jefe de la OCP como escudo, el malvado Dick Jones piensa que la Directiva 4 le protege... hasta que es despedido por su propio rehén, y Robocop puede ajusticiarlo sin problemas.

EN CARTELERA: ROBOCOP

tremenda presión de tiempo. Ocean necesitaba que el juego estuviera acabado tan rápidamente como fuera posible, ya que el boca-a-oreja estaba convirtiendo la película en un éxito. "Se trataba de optimizar tiempos," dice el grafista de Spectrum Dawn. "Y decidir qué elementos podían contribuir a un buen juego y cómo encajarlos. Revisamos sin parar los clips y pasamos horas analizando fotos." Gary Bracey admite que el equipo vivía bajo un tremendo estrés. "Siempre puedes mejorar un juego y afinar detalles sin parar. Pero teniendo en cuenta el tiempo del que disponían, los equipos hicieron un trabajo increíble. No creo que se pudiera hacer un trabajo mejor en tan poco tiempo."

El diseño del juego en 8 bits seguiría una planilla prefijada, salvo por las lógicas diferencias tecnológicas entre versiones. Empezarían tras la trágica muerte del policía de Detroit Alex Murphy y su resurrección, con *RoboCop* ya patrullando las calles en busca de la banda que le asesinó, todo ello reflejado con un scroll lateral estándar y atacantes acechando desde los edificios y a nivel de calle. Por suerte, se decidió complementar estos niveles con pequeñas secciones inspiradas en momentos de la película. Después de acabar con un violador potencial en un minijuego de disparos en primera persona, RoboCop vuelve a la estación para identificar a uno de sus asaltantes en un minijuego que también sirve para interrumpir la trepidante acción de disparos. Esas dos partes fueron el intento de Ocean de diferenciar el juego de su pariente de las recreativas, que desarrolló Data East licenciada por Ocean.

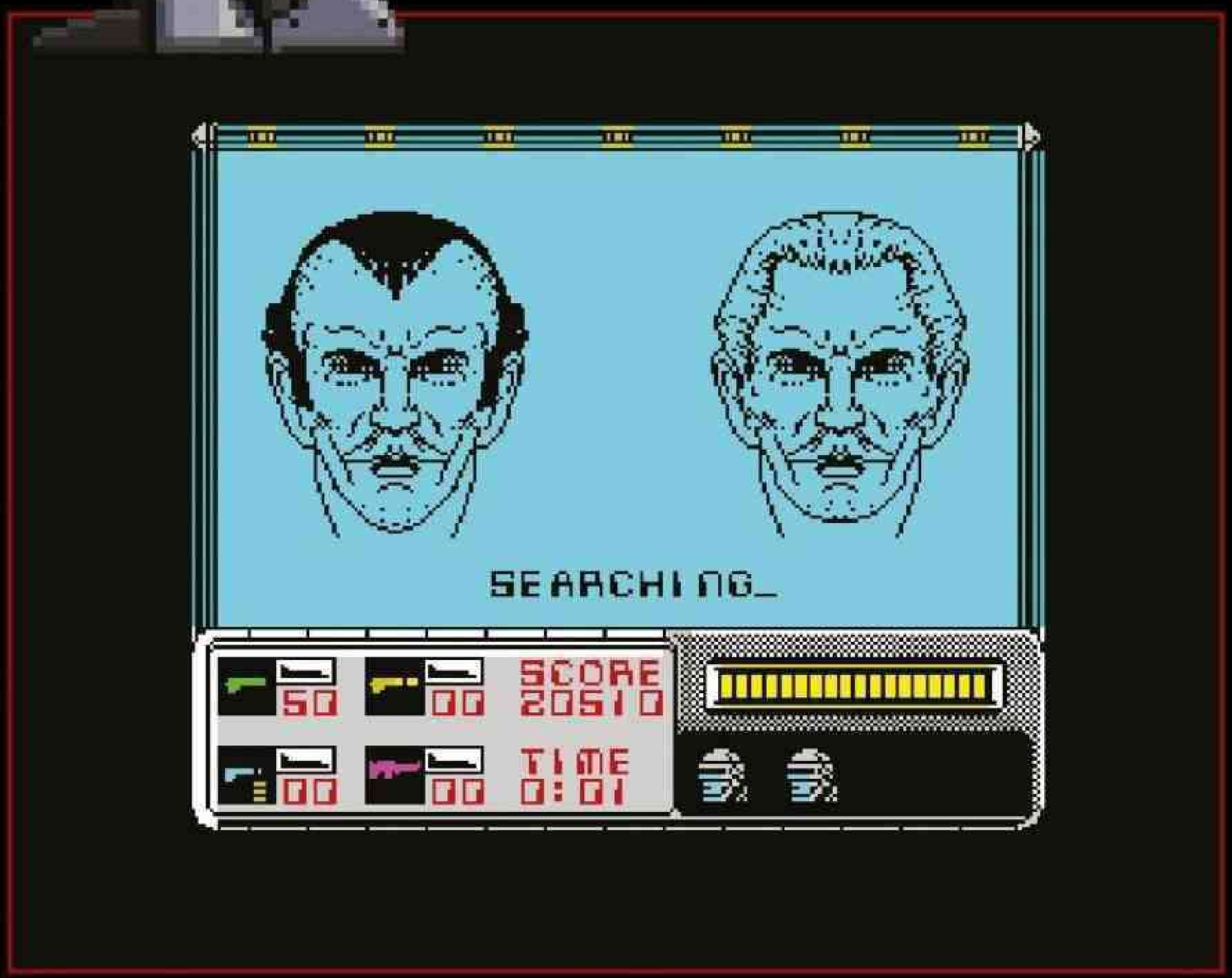
En las versiones de Commodore Amiga y Atari ST trabajó el veterano de Ocean Peter Johnson, que empezó su carrera programando versiones de éxitos como *Yie Ar Kung Fu* y *Arkanoid* para BBC Micro, y que acabó convirtiendo esas mismas y *Wizball* a máquinas de 16 bits. Un todoterreno que hizo la programación, gráficos y sonido de ambos *RoboCop*, y que tuvo la suerte de ver la película antes de empezar con ello. "Fueron esencialmente ports de las versiones de 8 bits y arcade," explica Johnson. "Me prestaron una versión de la recreativa para trabajar con ella, un VHS en el que la jugaban de principio a fin y las versiones de Spectrum o Commodore 64 para que viera lo que habían añadido." La animación del sprite principal fue creado por Johnson sobre la de Spectrum, en un estilo semejante al del arcade. Todos los gráficos de los fondos fueron rehechos para que se parecieran a los de la recreativa. Debido a la experiencia de Johnson con la máquina de Atari, y el Amiga aún dando sus primeros pasos en cuanto a popularidad, este último fue un port del primero, aunque ambas son la versión "básica" de *RoboCop*, con los mejores elementos de los





» [Atari ST] Un vehículo muy familiar de la película.


» [Arcade] El ED-209 del arcade es impresionante.



» [ZX Spectrum] Busca entre las distintas caras posibles para identificar al sospechoso.

LAS MEJORES VERSIONES DE ROBOCOP



ARCADE
■ Puede que fuera licenciado a Data East por Ocean, pero la recreativa de *RoboCop* es un juego soberbio y sirvió de plantilla para todas las versiones domésticas. Sus elementos más notables son la voz de *RoboCop* y una interpretación metálica de la BSO de Basil Poledouris.



AMIGA
■ Recordando más a la versión arcade que sus coetáneos de 8 bits, el *RoboCop* de Amiga padece de un extraño borde metálico que constriñe la acción. El juego se desarrolla, sin embargo, con fluidez, aunque el protagonista a veces parece estar fuera de la acción y el sonido deja que desear.



DOS
■ Madre mía. Somos muy fans de los juegos de PC, pero este formato no nos dio el mejor *RoboCop*, está claro. Una versión hórrida de la BSO de Basil Poledouris y un scroll torpe en CGA tienen como fruto una porquería injugable. Posiblemente, la peor versión doméstica de Ocean.



AMSTRAD
■ No hay duda de que comparte una buena cantidad de código con la versión de ZX Spectrum (también programada por Mike Lamb): como en aquella, este *RoboCop* no puede saltar y se mueve con cierta torpeza. Pero es más colorido y tiene también la gran BSO de Jonathan Dunn.



APPLE II
■ Como la versión de PC-DOS, fue una licencia de Ocean a un tercero (en este caso, Quicksilver Software), y aunque técnicamente es impresionante (especialmente el sprite del ED-209), es inferior a las otras versiones y carece del característico scroll del juego.



GAME BOY
■ Lanzada en 1990, esta versión es una curiosa mezcla del arcade y las versiones domésticas. Los dos minijuegos están presentes y el formato es apropiado para la portátil. La pantalla puede saturarse a veces, pero en general es un juego estupendo. Memorable banda sonora.

ALGUNAS LICENCIAS

Esto no estaba en la peli…

ROBOCOP SALTARÍN

■ RoboCop es pesado y no puede correr ni saltar. Además… ¿para qué? Pero en algunas versiones de juego nuestro cyberpolicía es capaz de brincar como un bailarín cromado. Tampoco pasa nada, pero es raro.



MANÍACOS CON MOTOSIERRA

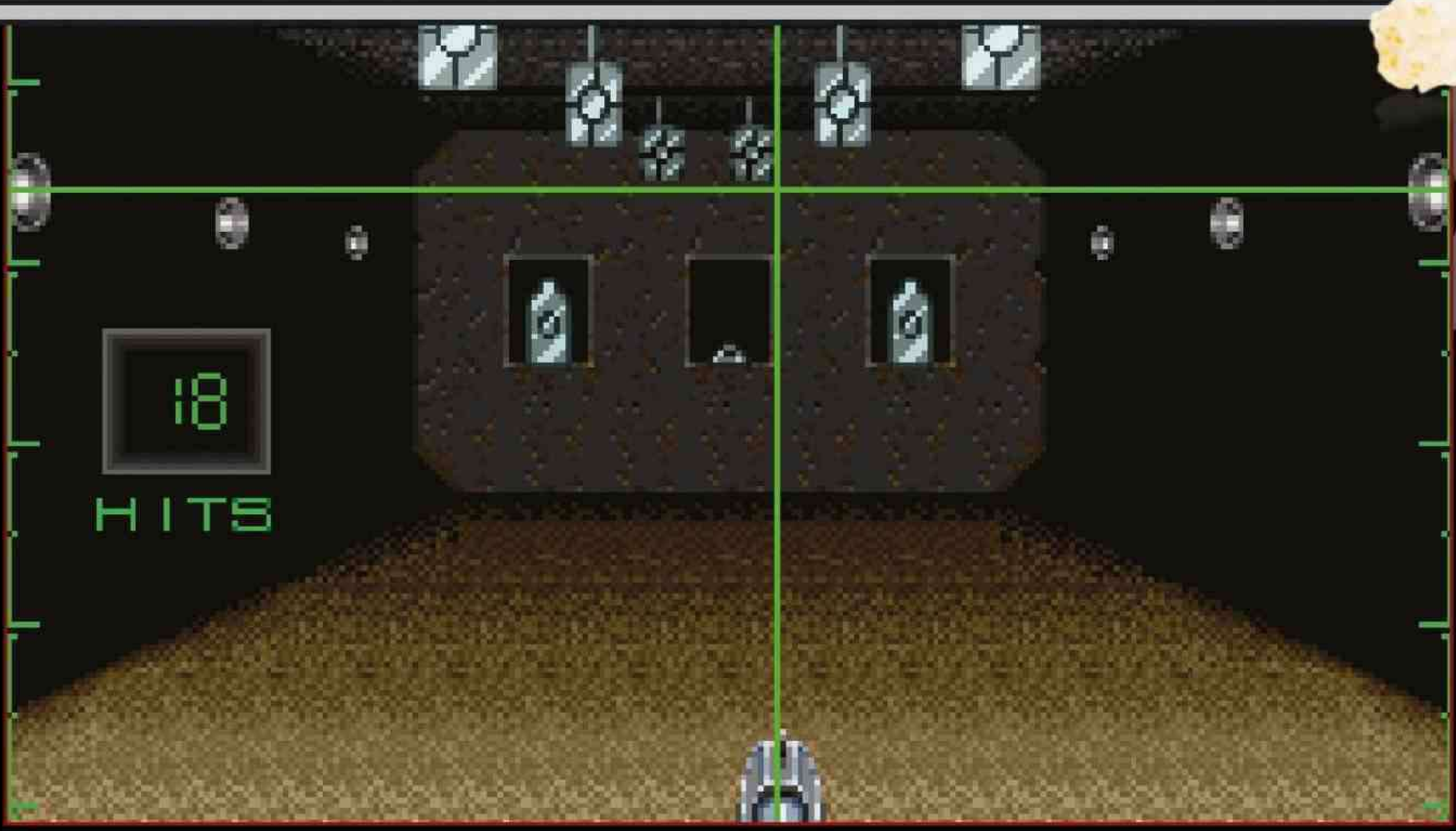
■ *RoboCop* necesitaba en el juego una mayor variedad de enemigos a los que enfrentarse más allá de la banda de Clarence Boddicker: moteros con mullet y maníacos con motosierra y máscara de hockey son algunos de ellos. Jason vs RoboCop: ahí hay una idea para una peli.



¡MÁS Y MÁS PISTOLAS!

■ La mayoría de las iteraciones del juego de *RoboCop* presentaban versiones mejoradas de su pistola. En la máquina recreativa, el jugador podía usar el Cañón de Asalto Cobra, pero al menos estaba en la peli. El disparo triple, no.

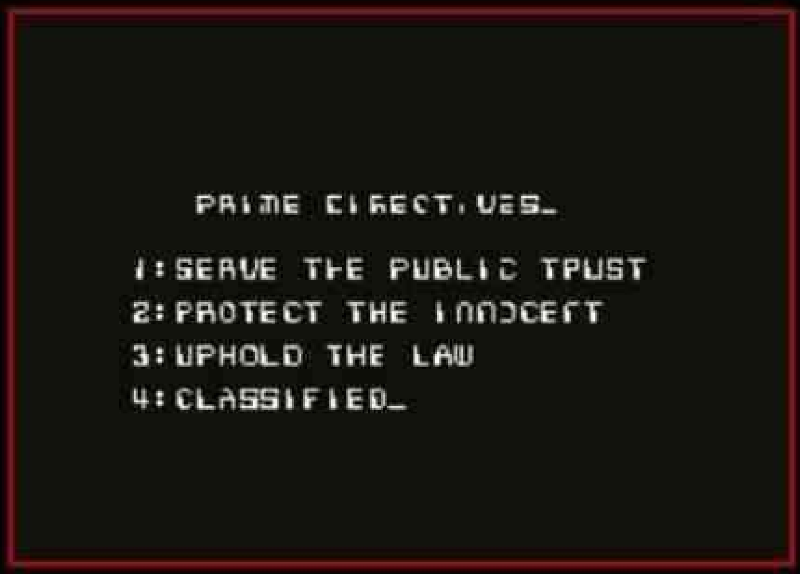




» [Arcade] La versión de arcade incluía esta superflua galería de tiro.

juegos previos, a lo que se suman algunas cutscenes.

Con un presupuesto estimado de 13 millones de dólares, *RoboCop* recaudó en su primer fin de semana 8 millones de dólares en EE.UU. El boca-a-oreja acabó haciendo que subiera a más de 53 millones, una cifra que ajustando la inflación, equivaldría hoy a 120 millones de dólares. Afianzó aún más su éxito en el mercado doméstico, coincidiendo con el lanzamiento de las versiones de 8 bits de Ocean. "Me gustaba el juego final y estaba orgulloso de que Mike y yo hubiéramos podido capturar distintos momentos de la película, como la escena de la rehén y la ronda de identificación," dice Drake. "Jonathan Dunn también dio en la diana con la música y efectos: por entonces fue la cima de mi carrera." El dúo también trabajó en la versión de C64, tal y como recuerda Thomson. "Hacer equipo con Johnny Meegan fue estupendo. Revistas como *Zzap64!* empezaron a acreditarnos como equipo y recibimos un gran reconocimiento. También tengo debilidad por *RoboCop* porque fue mi primer juego." ¿Y qué hay del hombre responsable de llevar a *RoboCop* a formato pixelado? "Fue el mayor juego en el que me había involucrado hasta ese momento," dice Bracey. "Fue la primera licencia escogida por mí personalmente. '¡Y la película me encantó!" Coincidimos: *RoboCop* es una de las mejores películas (y videojuego) de los ochenta. ¡No se meta en líos, ciudadano! ★



» [C64] Esquivando balas en las calles.





ATARI ST

■ Convertido también por Peter Johnson (Amiga), la versión de Atari ST carece de voces y los estupendos efectos sonoros de Amiga, pero sigue siendo una recreación muy recomendable de la recreativa, aderezada con los minijuegos que ya marcaban la diferencia en 8 bits.



COMMODORE 64

■ Pese a excelentes sprites, un buen y suave scroll y una música estupenda, la versión de Commodore 64 de *RoboCop* es un demasiado durilla para su propio bien, con las balas de los enemigos inundando la pantalla a velocidades infernales y un límite de tiempo excesivo.



MSX

■ La versión de MSX luce gráficamente muy similar a la de ZX Spectrum, aunque se mueve con menos suavidad, lo que no deja de ser asombroso al tratarse de un port directo. Posiblemente el hardware de MSX no se usó en toda su potencia, aunque el resultado es más que jugable.



ZX SPECTRUM

■ En contraste con el resto de las versiones, la interpretación del héroe metálico de Spectrum fue la más fiel a su contrapartida fímica: lento, pesado y sin posibilidad de saltar. Aparte de un molesto efecto de congelado cuando el personaje es alcanzado, un juego excelente.



NES

■ La NES ofrece una, francamente, rarísima versión de *RoboCop*. El propio RoboCop parece que ha adelgazado y tiene un tamaño ridículo, lo que hace, desafortunadamente, que sus enemigos parezcan niños. Como complemento, perros y helicópteros monoplaza.

GHOULS 'N GHOSTS

¡A por ellos, Sir Arthur! Los muertos se han levantado y la princesa ha sido raptada. Las lanzas volarán, los monstruos brotarán de sus tumbas y los calzoncillos ondearán al viento. Martyn Carroll da buena cuenta del clásico de Capcom.



» [Arcade] Tomar la ruta de arriba siempre fue lo más recomendable para evitar la lluvia de calaveras.



» [Arcade] El viejo "prueba y error" era esencial para memorizar los puntos en los que el puente se rompía.

Como en un cuento macabro, *Ghouls 'N Ghosts* arranca en una noche oscura y tormentosa. Solo los relámpagos arrojan algo de luz entre las tinieblas, pero Arthur no tiene miedo. Una vez más tendrá que desafiar al averno para rescatar a su amada.

Era inevitable no sentir una sensación de déjà vu con esta placa de Capcom. En *Ghosts 'N Goblins*, lanzado tres años antes, Arthur arrancaba su gesta en un cementerio similar, rodeado de muertos vivientes. La diferencia radicaba en los gráficos. Los sprites, tanto de Arthur como de sus enemigos, eran mucho más grandes y detallados, lo que permitió al director de la saga, Tokuro Fujiwara, dar rienda suelta a su ambición de crear un juego con personajes con una calidad próxima al dibujo animado. Pero serían los escenarios los que marcarían el gran salto. Los sencillos fondos de la primera entrega dieron paso a hermosas localizaciones que discurrían en un plano diferente de scroll, creando un convincente efecto de parallax. Algunos toques magistrales, como la tormenta de la primera fase, se encargaron de dotar a la placa de una atmósfera increíble.

Toda esta estética mejorada era producto del hardware CPS-1 de Capcom. *Ghouls* fue la segunda recreativa en utilizarlo – *Forgotten Worlds* fue el primero – y gracias a este sistema customizado de 16-bit, basado en el 68000, el juego disfrutó de una notable calidad gráfica. En contraste, la primera entrega corría sobre una CPU 6809, el mismo procesador utilizado en el Commodore SuperPET y Tandy CoCo. Si ▶

> **"Ghouls fue la segunda recreativa en utilizar la placa CPS-1 de Capcom, tras el lanzamiento de Forgotten Worlds"**

PIXEL PERFECT

Llevamos décadas babeando con estos sprites. Aquí los tienes.



ENTREVISTA

El programador Ste Ruddy nos cuenta cómo creó el port para Commodore 64.



¿Cómo lograste el trabajo?
Software Creations estaba llevando a cabo diversos proyectos para US Gold y fue el siguiente encargo que me dieron después de *LED Storm*. Fue mi último juego para C64 y a partir de ahí me centré más y más en la NES.

¿Habías jugado mucho con la recreativa?
No, por desgracia. Había jugado hasta la extenuación con *Ghosts 'N Goblins* pero no había tenido la ocasión de ver *Ghouls 'N Ghosts* hasta que nos metimos en el desarrollo del port. ¡Llegué a ser bastante bueno con la recreativa, aunque claro, no teníamos que meter monedas para jugarlo!

¿Recibísteis mucha ayuda por parte de Capcom?
Ninguna, de hecho. US Gold nos mandó la placa de la recreativa y ahí se acabó todo. Por fortuna, teníamos acceso al debug mode, y recuerdo a Andy Threlfall [el artista gráfico] examinando, durante un montón de horas, las páginas de test de los gráficos. Aparte de eso, todo consistió en jugar y jugar. Era un trabajo duro, pero alguien tenía que hacerlo.

¿Cuáles fueron las partes más duras de recrear?
Bueno, a nivel técnico, tenía un scroll de color a toda pantalla. Intentar mejorar constantemente el color era divertido desafío, empleábamos un multiplexor de píxeles optimizado que podía con los gigantescos srpites del juego.

¿Qué detalle del port te hace sentir más orgulloso?
Haber logrado una interpretación jugable de la recreativa de *Ghouls 'N Ghosts* utilizando un joystick.

¿Y qué partes te habría gustado mejorar?
Nos metieron demasiadas prisas al final para tener el port listo a tiempo. Por eso se nos colaron un par de bugs. Me habría encantado haber tenido dos semanas más para solucionarlos.

¿Qué opinas de vuestra conversión?
Era una buena reinterpretación de la placa. Los gráficos eran buenos, era jugable y tenía una música increíble. Dicho esto, como programador, ahora lo veo y creo que podría haber mejorado algunas cosas.



» [Arcade] Sir Arthur salta de lengua en lengua en uno de los momentos más memorables de la tercera fase.



» [Arcade] Una escena icónica de *Ghouls*: la primera vez que desencadenas la magia de la armadura dorada.

▶ el original era una película en 16mm, *Ghouls* podría considerarse el remake en 35mm.

Ghouls logró mantener semejante despliegue visual a lo largo de todas sus fases. Los escenarios de Ghosts 'N Goblins se volvían monótonos una vez que te adentrabas en las profundidades del castillo, pero la secuela derrochaba imaginación nivel tras nivel (la tercera fase, en la que Sir Arthur debía saltar entre las lenguas de unas gárgolas de piedra nos dejó alucinados). Y luego estaban los jefes. ¿Quién puede olvidar a Shielder, el decapitado guardian de la primera fase? Los pantallazos de este primer duelo se prodigaron en las revistas de la época, mostrando la diferencia de tamaño que había entre Arthur y el coloso verde. Los nuevos jefes eran tan impresionantes, que el villano final de Ghosts'N Goblins, Astaroth, fue relegado a la categoría de mini-jefe. Su trono fue ocupado por Lucifer (rebautizado como Loki en Occidente) un mostrenco que llenaba toda la pantalla.

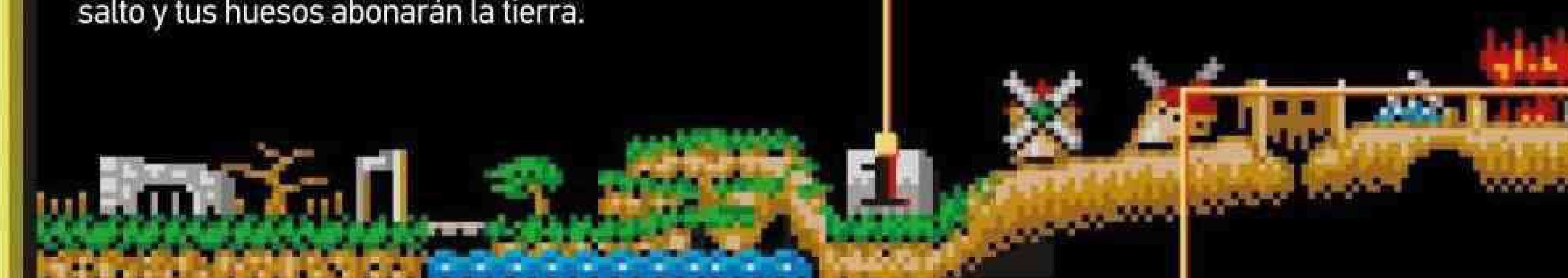
Al igual que en la primera parte, para enfrentarnos al jefazo final era necesario superar dos veces el juego – solo entonces, armados con el Psycho Cannon,

JEFAZOS

Estas son las criaturas que nos pusieron a prueba



■ El primer jefe del juego es impresionante. Tras haber devuelto a la tumba a docenas de enemigos menores, de pronto te encuentras con este coloso decapitado que no para de arrojarte bolas de fuego desde distintos ángulos. Incluso intentará aplastarte si te acercas demasiado.
Como derrotarle: Lo primero, guarda las distancias. Y sin dejar de disparar a su cabeza controla en todo momento la trayectoria de las bolas de fuego. Un mal salto y tus huesos abonarán la tierra.



CERBERUS



■ Este jefe emerge de la chimenea al final de la segunda fase. Su patrón de movimientos es bastante sencillo de aprender. En ocasiones volará de un extremo de la pantalla a otro, dejando tras de sí una lluvia de fuego, o saltará hacía tu posición con una parábola bastante predecible.
Cómo derrotarle: La mejor técnica es agacharse en el centro de la pantalla (para esquivar su vuelo rasante) mientras le disparas sin descanso. Vigila las bolas de fuego y será historia.

éramos dignos de enfrentarnos al colosal Lucifer. Para muchos jugadores, la perspectiva de superar todas las fases, una vez, ya era un sueño distante - la saga es conocida por su notoria dificultad y *Ghouls* da buena prueba de ello. Lo más frustrante fue quizás el sistema de armas, heredado de la primera entrega. No podías seleccionar el arma, de tal manera que si por error recogías alguna de las pochas estabas condenado hasta poder encontrar una mejor.

Ghouls bendijo a Sir Arthur con nuevas habilidades. Ahora podíamos disparar en vertical, además de en horizontal – lo que era perfecto para acabar con enemigos aéreos. La placa introdujo además la armadura dorada, que nos permitiría cargar los disparos con espectaculares y mortíferos resultados. Estas novedades facilitaron un poco nuestra tarea... pero solo un poco (la placa seguía siendo infernalmente difícil). Al final todo dependía de nuestra perseverancia, habilidad y las monedas que tuviéramos en el bolsillo. Aquellos que lograron acabarse el *Ghouls* con un solo crédito acababan coronados como los reyes de los recreativos del barrio.

> **"Nos metieron demasiadas prisas al final para tener lista la conversión a tiempo"**
> Ste Ruddy

La recreativa debutó en Japón en diciembre de 1988 con el título de *Daimakaimura*. Desembarcó en Occidente un mes más tarde, en la feria ATEI de Londres. Robin Hogg de la editorial Newsfield, tras probarlo, lo definió como uno de los mejores juegos creados por Capcom hasta la fecha. "*Ghouls 'N Ghosts* es un título mucho más robusto que cualquier otra placa de Capcom," escribió en la revista *The Games Machine*. "Los gráficos tienen que ser vistos para ser creídos y su adictiva mecánica arrastrará a las multitudes hasta los recreativos."

Ghouls y otros lanzamientos de Capcom, como *Strider* y *Final Fight*, ayudaron hacer de la placa CPS-1 uno de los referentes de la industria recreativa. ▶





» [Arcade] Astaroth pasó de convertirse en el jefazo final de *Ghosts 'N Goblins* a ser un simple enemigo en *Ghouls*.



GASSUTO

■ Una nube eléctrica con un ojo, que deberá ser la diana de tus disparos. Su comportamiento es bastante impredecible. En ocasiones irá a por tí directamente y en otras desencadenará un ataque eléctrico.

Cómo derrotarle: Basicamente trazará círculos alrededor tuyo (salvo cuando vaya directo a por tí). Dispara al ojo en cuanto cojas algo de distancia y cuidado con el suelo, porque puede atravesarlo.

ASTAROTH

■ Astaroth aparece para atormentar a Sir Arthur hacia el final de la quinta fase. Intentará abrasarte con las llamadas que escupe desde sus bocas. Más tarde tendrás que enfrentarte a dos de ellos a la vez. Si eres lento y no acabas con uno de ellos en segundos estás perdido.

Cómo derrotarle: Al igual que con Shielder, el truco radica en mantener la distancia, lejos de las llamaradas, y disparar como un loco.

LUCIFER



■ El auténtico jefazo del juego. Solo podrás enfrentarte a él una vez que hayas superado dos veces el juego y lleves contigo el Psycho Cannon (que aparecerá en los cofres cuando lleves puesta la armadura dorada). Evita sus pisotones y los rayos láser que dispara desde los dedos.

Cómo derrotarle: Todo lo que tiene de grande lo tiene de tonto. La trayectoria de los láser es bastante fácil de adivitar, asi que evita los pisotones y dispara a la cabeza. Sin más.



OHME



■ Este jefe es tan gigantesco que ocupa varias pantallas. Ohme no llega a moverse en ningún momento pero no lo necesita, ya que le protegen los gusanos y bichos que surgen de su cuerpo.

Cómo derrotarle: Tu primer objetivo debe ser el corazón del centro. Dispara hacia abajo hasta destruirlo y solo entonces camina a los extremos (ojo con los gusanos) para disparar, agachado, hacia el resto de corazones.

BEELZEBUB

■ Este moscardón del tamaño XXXXL ejerce de jefazo en la quinta fase y guarda la puerta que conduce a Lucifer. Además de dar bastante asquito, Beelzebub se transforma en un enjambre que se mueve por la pantalla a toda velocidad. Echa a correr en cuanto veas que inicia la transformación.

Cómo derrotarle: Esquiva el enjambre y dispara sin piedad sobre Beelzebub cuando recupere su forma de mosca. Aunque parezca arriesgado debido a los proyectiles que arroja, colocarse debajo de él es una garantía de éxito.



LAS CONVERSIONES

La odisea de Arthur, desde la comodidad del hogar...



ZX SPECTRUM

■ Superar el port Spectrum de *Ghosts 'N Goblins* creado por Elite no era sencillo, pero Software Creations salió bastante airosa. No hay mucho colorido ni detalle en los escenarios, pero conserva todas las fases de la placa y se juega realmente bien. La versión 128K evitaba la multicarga e incluyó la excelente música y efectos de sonido creados por el gran Tim Follin.



COMMODORE 64

■ Los usuarios de C64 siempre han tenido en muy alta estima a este port y no nos extraña: es impecable. Los gráficos, la animación, la atención por los detalles: todo era impresionante – sin olvidar, claro, las melodías SID de Tim Follin, que no eran de este mundo. Es imposible imaginar cómo Software Creations podría haberlo hecho mejor, por mucho que se queje Ste Ruddy.



MEGA DRIVE

■ Uno de los primeros cartuchos de MD que demostraron cómo la consola de Sega era capaz de recrear los éxitos de los recreativos. Aunque el port no es pefecto – la animación es algo brusca y pierde algunos detalles gráficos – durante mucho tiempo se le consideró la mejor conversión doméstica. El modo 'practice' suavizó un poco la legendaria dificultad de la placa.



ATARI ST

■ Software Creations tardó 12 meses en tener lista la versión ST, un tiempo bien invertido. Los colores están apagados y el scroll no es tan suave como nos habría gustado, pero es un port bastante fiel. Una vez más, Tim Follin nos deleitó con su talento a través de composiciones originales inspiradas en la música de la placa.



AMIGA

■ Comercializada unas semanas después del port de ST, la versión Amiga, también obra de Software Creations, ofrecía mejores gráficos. La pantalla de juego era mayor e incluía muchos más detalles gráficos, como las nubes o unos árboles más lustrosos. Lo único que echamos en falta es el efecto de scroll parallax.



AMSTRAD CPC

■ La versión CPC ofrecía mucho más colorido que la de Spectrum, pero estaba lastrada por su penoso scroll (este solo avanzaba al alcanzar el límite de la pantalla). No tener a Sir Arthur en el centro del televisor implicaba desagradables sorpresas cuando el scroll se movía, y la cosa empeoraba aun más en las fases con desarrollo vertical. Un port regulero, tirando a malo.

MASTER SYSTEM

■ Sega hizo un trabajo admirable al replicar la placa en su consola de 8-bit. Los movimientos eran algo lentos, pero gracias a eso el juego era más fácil. Además fue el único port en incorporar 'tiendas', accesibles a través de algunos cofres, donde podíamos mejorar el casco, las botas y la armadura de Sir Arthur. Esto añadió un simpático elemento estratético al juego.





SUPERGRAFX

■ *Ghouls 'N Ghosts* fue uno de los contados lanzamientos para la fallida consola de NEC. Aún sigue la polémica sobre si este port es superior al de Mega Drive (algo de lo que nosotros no tenemos ninguna duda). Además, incluía la secuencia de introducción de la máquina recreativa. Sin duda, el mejor motivo para pujar por una SuperGrafx en eBay.



SHARP X68000

■ Este ordenador nipón siempre ha presumido de tener entre su catálogo impecables conversiones de recreativas, y *Ghouls* era una de ellas. El port era tan bueno que no importó que viera la luz seis años después que la placa. Además incorporaba un montón de opciones, incluyendo diversos niveles de dificultad. Desde muy fácil a (glups) muy difícil.

PLAYSTATION/SATURN

■ Las tres primeras aventuras de Sir Arthur se incluyeron en el segundo volumen de *Capcom Generations*, subtitulado como *Chronicles Of Arthur*. Además del trío de ports "pixel perfect" se incluyó información extra sobre la historia del juego, arte original y consejos para jugar. Fue el Santo Grial para los fans de la franquicia hasta la llegada de *Capcom Classics Collection*.



LAS SECUELAS

Sir Arthur abandonó los recreativos, pero siguió dándonos alegrías en consola.



SUPER GHOULS 'N GHOSTS

» **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO

» **AÑO:** 1991

■ Los usuarios de SNES sacaron pecho cuando Capcom anunció que la tercera entrega de la saga sería exclusiva para la consola de Nintendo. Es esencialmente lo mismo, con Sir Arthur dotado de nuevas armas y habilidades, incluyendo la más importante: el doble salto. Arrancaba de manera espectacular, pero acababa perdiendo fuelle en las últimas fases.



MAKAIMURA

» **PLATAFORMA:** WONDERSWAN

» **AÑO:** 1999

■ La cuarta entrega pasó desapercibida para el gran público, al tratarse de un lanzamiento exclusivo para la WonderSwan monocromo. Aunque ofrece bastantes guiños a capítulos anteriores, es una entrega radicalmente distinta, que nos obligó incluso a jugar con la pantalla en vertical. Su dificultad era brutal, y el "blur" de la consola de Bandai tampoco ayudaba mucho.



ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

» **PLATAFORMA:** PSP

» **AÑO:** 2006

■ Tras lanzar las dos entregas del spin-off *Maximo*, Capcom retomó las raíces de la franquicia con un juego de entorno poligonal y gloriosa mecánica 2D. Sir Arthur demostró ser más ágil que nunca, algo necesario ya que hablamos de la que es, posiblemente, la entrega más difícil de toda la franquicia. Nos hizo sudar sangre. Pero seguimos amándola.



GHOSTS 'N GOBLINS: GOLD KNIGHTS

» **PLATAFORMA:** MÓVIL/IOS

» **AÑO:** 2009

■ Capcom no dudó en apuntarse a la fiebre de los juegos para móviles, y nos permitió encargar a diversos caballeros con distintas habilidades. La mecánica era similar a las entregas anteriores, aunque la dificultad se relajó bastante (algo de agradecer, ya que jugábamos con la pantalla táctil). También permitía activar diversos cheats con micropagos. Pícara Capcom.

▶ Por supuesto, las conversiones domésticas no tardaron en llegar al mercado. El primer port de *Ghouls* vió la luz, en la MD japonesa, en agosto de 1989. Fue programada por Yuji Naka, quien más tarde lideraría el Sonic Team, y era prodigiosamente fiel a la recreativa (Fujiwara llegó a bromear al respecto de que la versión MD sufría de los mismos bugs que la placa, sugiriendo que el código de 68000 se volcó directamente en la consola de Sega de alguna manera).

En el frente europeo US Gold adquirió la licencia de Ghouls, como parte del trato que mantenía con Capcom, y encargó a Software Creations su desarrollo para los ordenadores domésticos de la época. Los lanzamientos para 8-bit fueron, en lineas generales, bastante buenos (especialmente la version C64), aunque omitían la batalla final contra Lucifer (estas versiones acababan tras el duelo con Beelzebub, la mosca gigante). Las entregas para ST y Amigas eran bastante sólidas e incorporaron el enfrentamiento con Lucifer, aunque nos evitaron el trago de pasarnos dos veces el juego para poder vernos las caras con el jefazo final. Todas estos ports disfrutaron de las composiciones del siempre magistral Tim Follin.

Posteriormente llegarían las adaptaciones para Master System y la potente, pero fallida, SuperGrafx de NEC. Super Nintendo se quedó sin su correspondiente port – en su lugar acogió la tercera entrega de la saga, *Super Ghouls 'N Ghosts*, marcando el salto definitivo de la franquicia a los sistemas domésticos, en detrimento de los salones recreativos. Uno de los enemigos más carismáticos de la saga *G'NG*, Red Arremer, protagonizaría su propia serie de spin-offs, bautizados como *Gargoyle's Quest*, para los sistemas Nintendo. Capcom a su vez se inspiraría en las andanzas del Sir Arthur para crear *Maximo* (lanzado en 2001 para PlayStation 2), al que le seguiría una secuela.

En 1994, seis años después del debut de *Ghouls 'N Ghosts* en los recreativos, llegaría la primera conversión "pixel perfect", para el ordenador Sharp X68000. En 1998 *Capcom Generations* nos permitió disfrutar de las tres primeras aventuras de Sir Arthur en PlayStation, y el trío también formaría parte del repertorio de *Capcom Classics Collection* para PS2 y Xbox en 2005, y en PSP un año más tarde. *Ghouls* fue excluído de colección *Capcom Arcade Cabinet*, algo que los fans del caballero pelirrojo lamentaron enormemente. Pero seguimos manteniendo la esperanza de verle trotar y saltar de nuevo. *



» [Arcade] Los gráficos mejoraron, pero los orcos seguían con los problemas estomacales de *Ghosts'N Goblins*.



» [Arcade] Derrotar a las manos de barro era sencillo. Solo bastaba con agacharse y disparar a destajo.



» [Arcade] En cuanto menos te lo esperas, una tormenta con mala cara pone en peligro tu relación.



» [Arcade] La magia de las dagas hacía surgir, durante unos instantes, un clon de Sir Arthur.

ASÍ SE HIZO

SURVIVOR

EL OCTAVO PASAJERO TENÍA ACENTO ANDALUZ

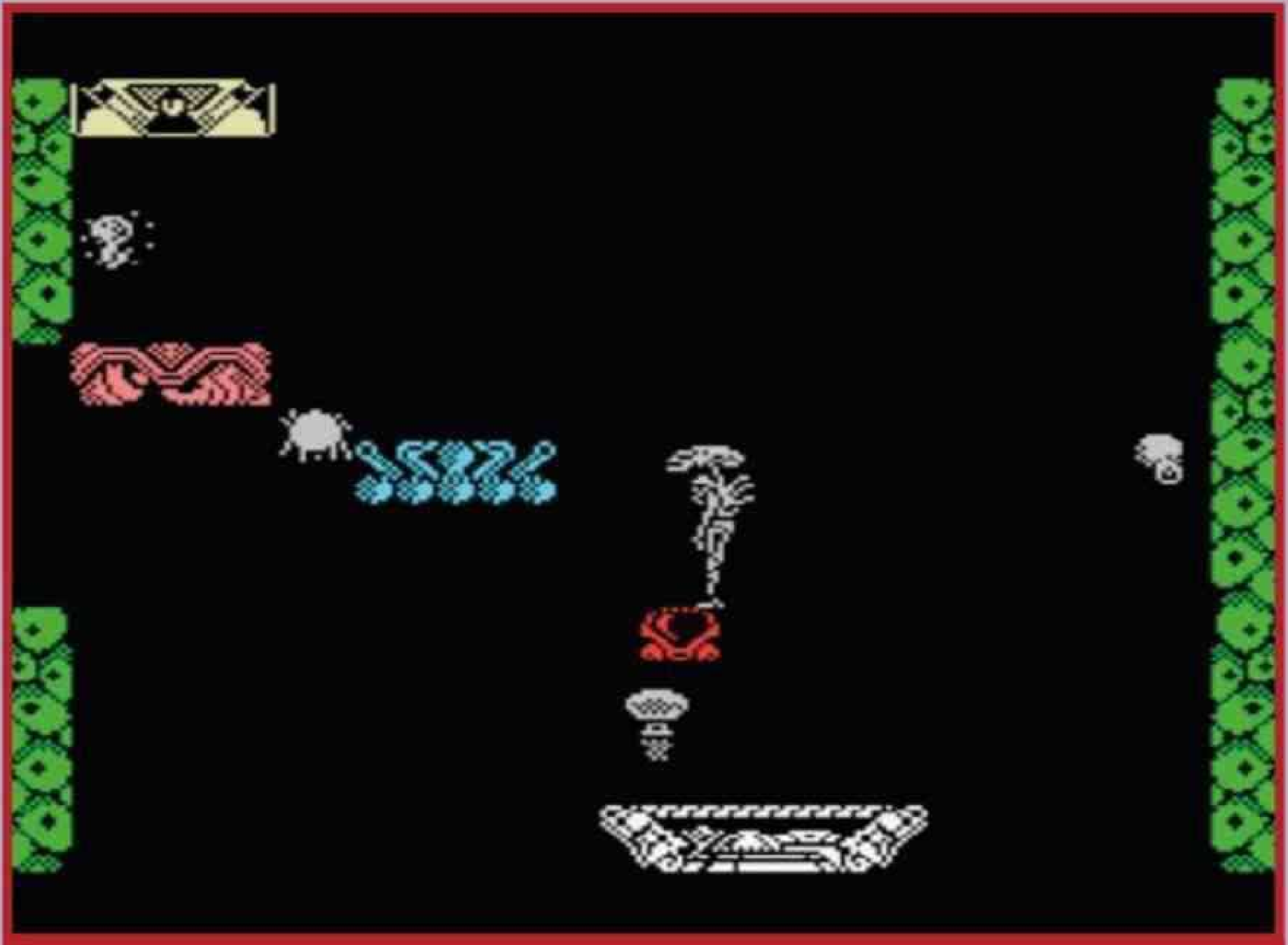


Rafael Gómez se labró un nombre en el desarrollo del videojuego español gracias a títulos tan populares como *Viaje al centro de la Tierra* o las dos entregas de *Mad Mix Game*. Sin embargo, el tiempo ha causado que su ópera prima comercial, *Survivor*, haya caído en lo más profundo del espacio sideral. Es hora de rescatar al superviviente… perdón, a la superviviente. Usted disculpe, mamá alien.

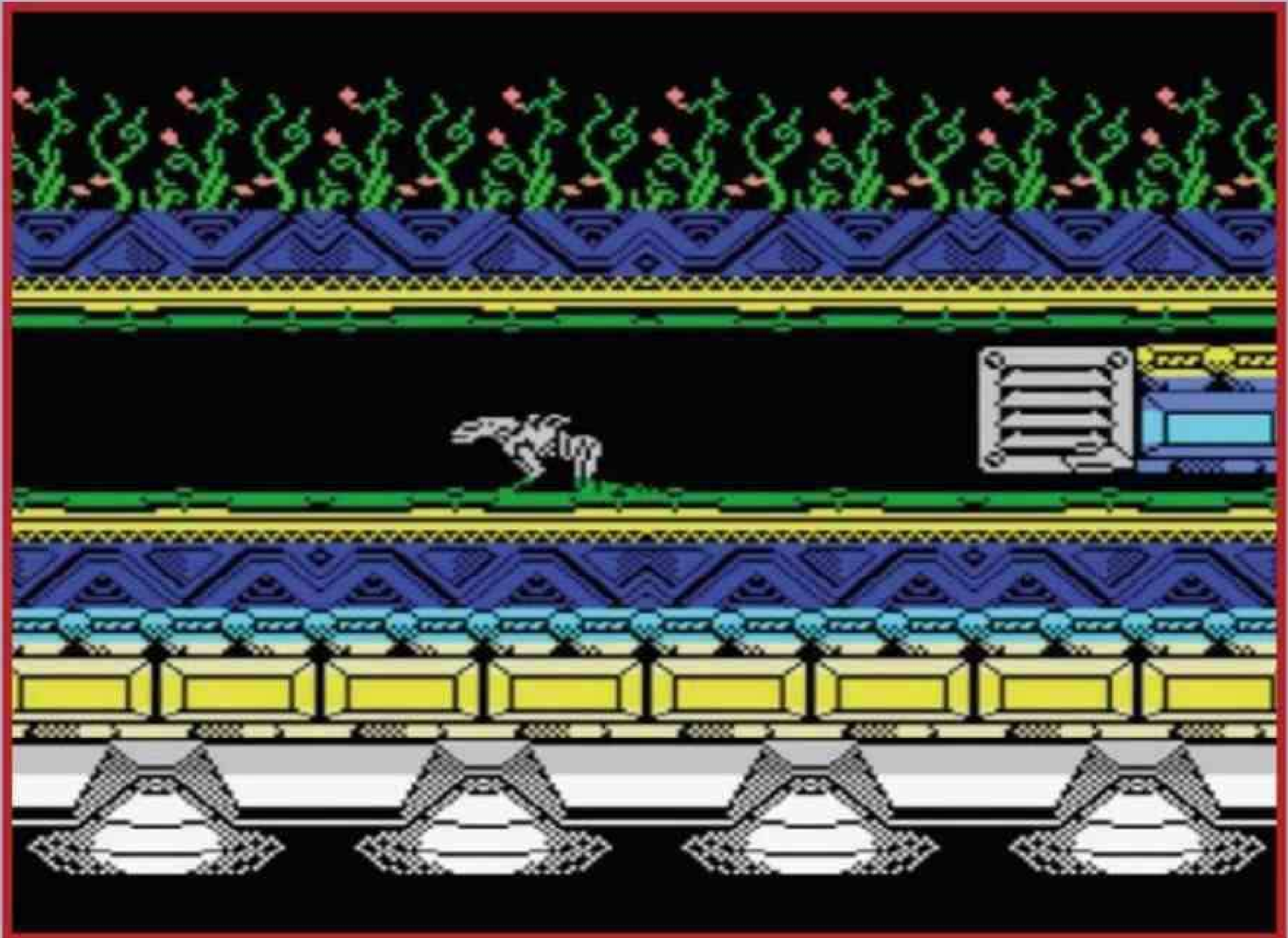
Por Jesús Relinque "Pedja"

A mediados de la década de los ochenta, Rafael Gómez contaba con dieciséis años de edad, cursaba Delineación y proyectaba un futuro en el que se veía como estudiante universitario de Arquitectura. Sin embargo, algo estaba a punto de suceder, y cambiaría su vida para siempre: Gómez consiguió hacerse con un humilde ZX Spectrum de 16k de memoria. Desde Córdoba, su ciudad natal, el protagonista de la presente historia llegó a exprimir todo lo que pudo aquel mítico ordenador de teclas de goma. Poco a poco, Gómez fue quemando etapas, y cada paso que daba lo iba alejando más de su plan inicial. Su primer logro fue conseguir que la revista Microhobby publicara unos cuantos listados de cosecha propia, trazando una ruta paralela a la de tantos talentos de la época. Con la práctica, Gómez fue refinando su técnica; sus avances cristalizaron en un videojuego que llamó *Fobia*, escrito en código máquina al cien por cien. El cordobés quedó tan satisfecho del resultado que decidió moverlo por las distribuidoras de videojuegos que iban aflorando por Madrid.

Durante su periplo por la capital, Gómez se topó con un tal Paco Pastor, que por aquel entonces ya tenía el gusanillo de crear un departamento propio de desarrollo dentro de su compañía, ERBE Software. Pastor quedó tan encandilado con *Fobia* que decidió comprar el videojuego a su creador por la generosa cantidad de 150.000 pesetas. "Lamentablemente, nunca se llegó a publicar dicho juego -comenta Gómez- ya que Paco pensaba publicarlo como cara B de *Survivor*. Yo creo que lo compró más bien con la idea de que no me fuera con los de Dinamic". A pesar de que su *Fobia* quedara guardado para siempre en un cajón -"quién sabe si acabaría incinerado en aquel incendio en los almacenes de ERBE", aventura el programador en referencia al sonado suceso acaecido en Febrero de 1993-, el dinero le sirvió a Gómez para vitaminar su Spectrum con un poco más de memoria y para adquirir un MSX. Sin embargo, es muy posible que el mayor rédito que *Fobia* proporcionase a su desarrollador fuera de carácter emocional, ya que aquel chute de autoestima lo convenció para descartar la carrera de Arquitectura y continuar con su gran pasión, los videojuegos. Ni corto ni perezoso, el andaluz se puso manos a la obra con lo que sería su siguiente creación, *Survivor*.



» [MSX] El juego tenía zonas de plataformas al cien por cien. ¿No os recuerda un poco a Underwulde? El diseño del personaje, por cierto, no disimulaba la fuente de inspiración de sus creadores: el Alien de H.R.Giger.

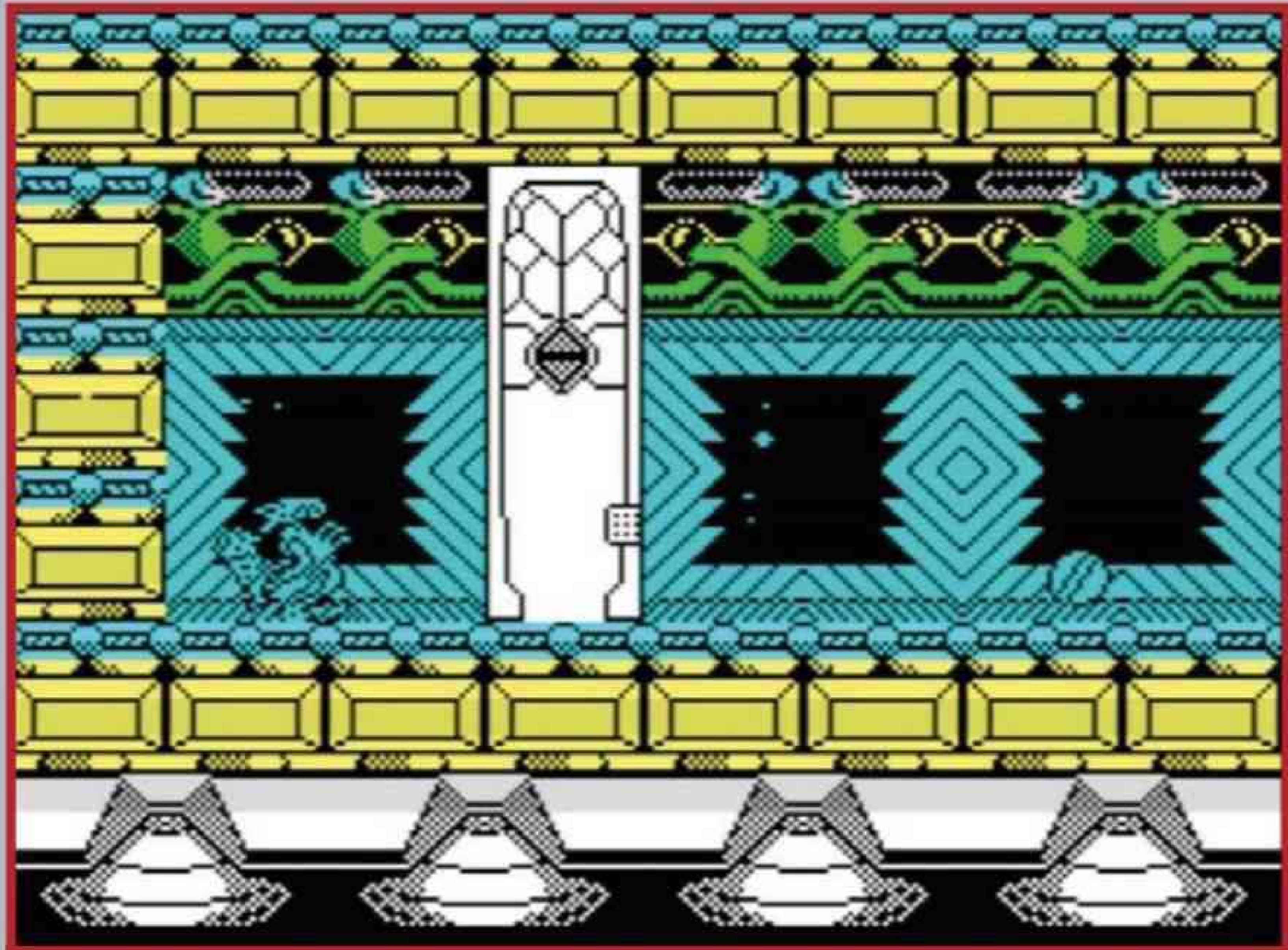


» [MSX] Los túneles de ventilación son un clásico dentro de la saga fílmica de Alien y, por supuesto, se incorporaron al juego de Topo Soft como una manera bastante efectiva de viajar de una zona a otra del mapa.

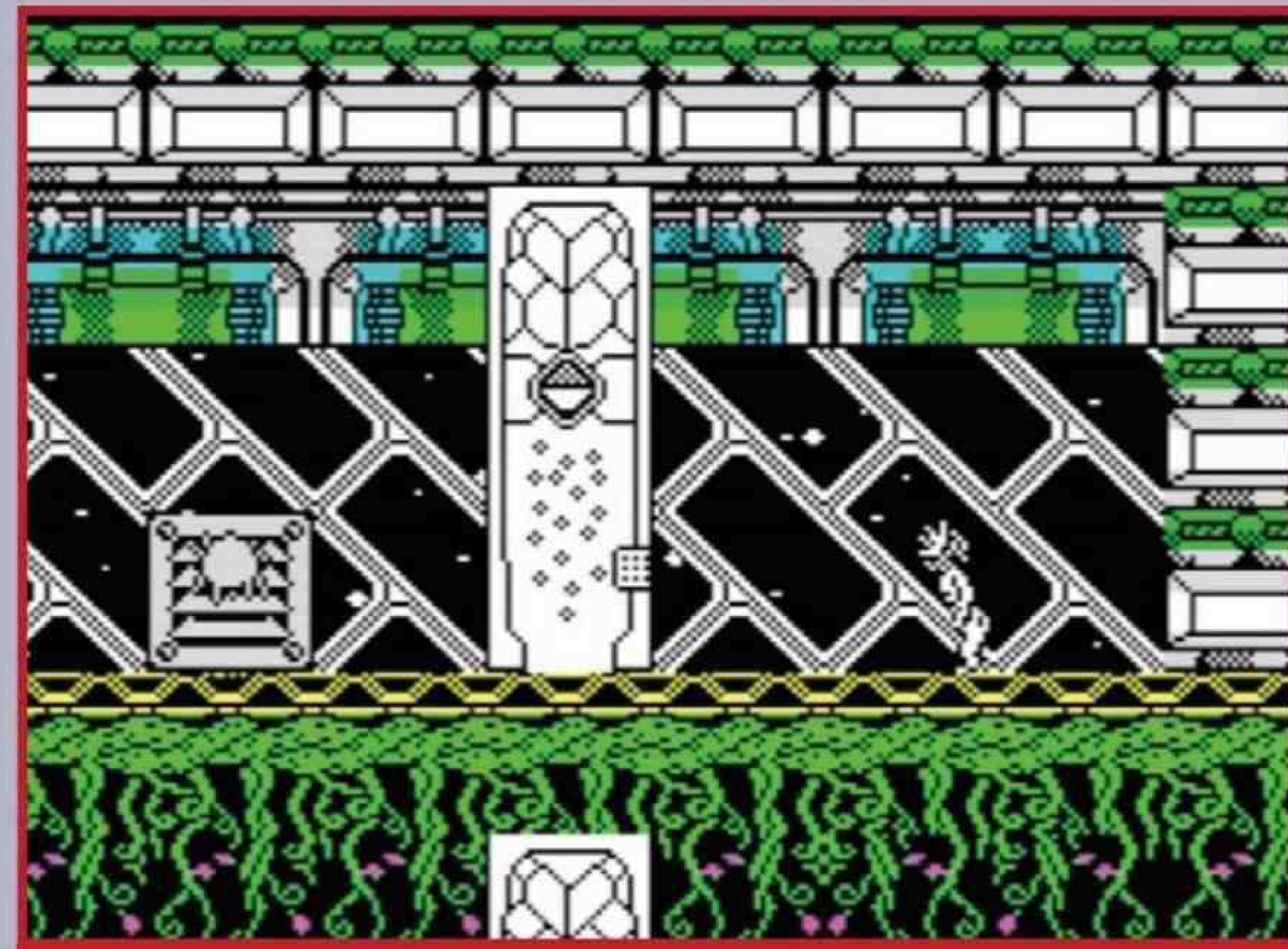
Rafael Gómez no llegó a ver Alien en el cine, pero sí descubrió el potencial de la criatura en un cómic basado en la película de Ridley Scott.

LA GESTACIÓN DEL ALIEN CORDOBÉS

Después de llevar a cabo un período militar de quince días -una auténtica mili turbo-, Gómez formó equipo con su amigo de toda la vida, Rafael Ángel García Cabrera, quien se encargaría de la parte gráfica. Ambos pergeñaron una videoaventura cuya seña de identidad vendría inequívocamente marcada por una terrorífica criatura; concretamente, un pariente lejano del xenomorfo que aparecía en la película *Alien: el octavo pasajero* de Ridley Scott. "Yo no había visto la película -relata Gómez- y, de hecho, en Córdoba llegó a durar poco menos de una semana en cartelera. Sin embargo, cayó en mis manos un cómic basado en el personaje de Alien, y ahí fue cuando me entusiasmó el 'malo' de la película, por su original puesta en escena y su innato instinto de superviviencia. Entonces se nos ocurrió que la criatura sería el protagonista del juego, homenajeando al personaje creado por H.R. Giger. Rafael Ángel tenía un libro acojonante con ilustraciones estremecedoras del artista suizo". Conviene hacerse eco de una coincidencia tan llamativa como beneficiosa comercialmente hablando, ya que a finales de octubre de 1986, cuando los andaluces tenían prácticamente perfilado el juego, se estrenó en cines la segunda película de la saga, *Aliens, el regreso*. Más de uno llegó a relacionar el título de Topo Soft con el filme de James Cameron; incluso se rumoreaba que se pudo ver al director canadiense tomándose un salmorejo fresquito de la tierra bajo el caluroso sol cordobés.
Respecto a *Survivor*, Gómez tenía claras las líneas maestras que iban a regir la estructura base del juego. Así las resume: "Nos planteamos ciertos retos que queríamos alcanzar para la época; un mapeado grande e intrincado compuesto por 140 pantallas, y un tipo de juego que fuera como una videoaventura, pero no exenta de plataformas. Unos gráficos muy, muy llamativos. Recuerdo haber leído críticas que decían que eran demasiado llamativos para la época en cuanto a colores. Lo curioso es que programé el juego en blanco y negro… Rafael Ángel sí tenía un televisor en color, de estos que difuminaban y empastelaban todo, y ahí *Survivor* se veía cojonudo, ¡casi en alta definición! Quizás me impresionara más porque me había acostumbrado a programar en una pantalla monocroma". Al hablar del aspecto visual del juego, Gómez menciona a *Sabre Wulf* como referente para el uso del color. "Nos ▶



» [ZX Spectrum] El monstruo devora a uno de los ingenieros cabezudos que podíamos encontrar a lo largo del mapeado de Survivor. Su pequeño tamaño hizo creer a más de un crítico de la época que se trataba de niños.



» [ZX Spectrum] En la parte inferior de la nave nodriza podíamos encontrar una vasta plantación de geranios extraterrestres. Mención especial para el precioso fondo estrellado, que nos dejó ojipláticos en su día.

▶ encantaban los juegos de Ultimate. Eran los dioses de la época", reconoce Gómez acerca de la compañía de los hermanos Stamper.

"Otro de los retos que nos propusimos -prosigue Gómez- fue la idea de que fuera cambiando la forma de jugar durante el transcurso de *Survivor*, ya que al ser el mapa tan enorme, no queríamos que el título se hiciera reiterativo. Por ejemplo, cuando entrabas en los tubos de ventilación, el personaje cambiaba su modo de desplazamiento, ya que tenía que reptar y agarrarse a la parte superior de la tubería. Era como tener una modalidad distinta de juego dentro del propio ***Survivor.*** Otro ejemplo podrían ser las pantallas donde debían colocarse las vainas del alien, las zonas de las incubadoras. Ahí también cambiaba la forma de jugar, ya que se transformaba en un plataformas más tradicional, con fondos oscuros. Era un poco como un homenaje a *Abu Simbel Profanation* de Dinamic". Cabe nombrar aquí, una vez más, a Ultimate, ya que la parte de las incubadoras rememoraban la perspectiva hundida utilizada por los desarrolladores británicos en *Underwurlde*.

TÉCNICAS DE OTRO MUNDO

Al hablar de *Survivor*, el programador andaluz va recordando de forma paulatina las distintas técnicas que logró implementar en su videojuego. Poco a poco, Gómez nos va revelando algunos de sus trucos. "Estructuramos el mapeado en distintos niveles. Dependiendo del tipo de nivel, cambiaba el estilo de gráficos. Había una zona un poco más sofisticada, más hi-tech, con líneas depuradas. Otra zona era como un invernadero, con inmensos ventanales donde se veía el fondo estrellado. En ese fondo se puede ver un gran logro técnico, un efecto en el que las estrellas iban pasando a diferentes velo**cidades**. Así, las estrellas más gorditas pasaban a mayor velocidad, luego las medianas más lentas, y por último estaban las del fondo, que eran prácticamente puntos estáticos porque se encontraban más alejadas



EL PROGRAMADOR

NOMBRE **RAFAEL GOMEZ**

EMPRESA **Topo Soft**

FICHA PERSONAL

Nombre: Rafael Gómez

Edad: 22 años

Programas favoritos:

«PSST», porque era superadictivo, y en general todos los programas realizados por Costa Panavi: «Highway Encounter», «T.L.L.», «Ciclone» y «H.A.T.E.»

Maquinas favoritas:

«Te iba a decir la Moulinex, pero en vista de que tiene que ser un ordenador, el Atari.»

Programas creados:

«Survivor», «Rock'n Roller», «Mad Mix», y «Perico Delgado maillot amarillo».

Aficiones:

«Dormir y música; bueno, música y dormir. Cine y mujeres, si se dejan, claro.»

» Un joven Rafael Gómez aparecía en una entrevista publicada en el número 6 de la revista Amstrad Sinclair Ocio.

El juego gestionaba todo lo que sucedía en tres pantallas a la vez para evitarnos desagradables sorpresas

del jugador. Esta técnica fue llamada posteriormente Parallax. Cuando leí aquel nombre me dije… ¡pero si eso ya lo había inventado yo en 1986!", comenta Gómez con sorna. Sin embargo, llevaba toda la razón; a menudo, en la historia del videojuego, el inventarse un nombre rimbombante y bautizar a tus creaciones resulta determinante para dejar huella.

Si seguimos profundizando en el contexto técnico de *Survivor*, descubriremos infinidad de detalles que, si bien podían pasar desapercibidos en un primer vistazo, denotan muy a las claras el mimo con el que se llevó todo el proceso de elaboración; un proceso intenso pero sin prisas ni presión añadida. Por ejemplo, la breve secuencia de introducción con la que el título nos ponía en situación. Al respecto, Gómez nos cuenta que construyeron aquella escena al final del desarrollo, arañando cuarenta y ocho bytes, la exigua cantidad de memoria que les sobraba. Por otro lado, podríamos destacar el tratamiento que recibía el personaje protagonista, el cual contenía una serie de puntos de control para simular la detección de daño. Así, si la criatura era impactada en la cabeza sufría más heridas que si le alcanzaban en las piernas o en el tórax. De hecho, la parte superior de la anatomía del alien iba por libre; si el jugador se quedaba quieto, la criatura boqueaba o miraba a su alrededor. ¡Incluso era posible que pudiera morir decapitado y que su cabeza saliera disparada y cruzara toda la pantalla!

La gestión de 'mundo persistente' en ***Survivor*** era otro matiz de esos que jugaban a favor de la consistencia de la acción. Gómez lo explica tal que así: "El juego no tenía scroll, sino que se desarrollaba pantalla a pantalla. Bien, pues tanto la pantalla de la izquierda como la de la derecha respecto a la del jugador, estaban vivas. Yo gestionaba todo lo que aparecía y sucedía en tres pantallas a la vez. Por ejemplo, si el jugador disparaba el escupitajo parabólico del alien, y acto seguido salía de la pantalla, al regresar a la original podría comprobar que el proyectil permanecía en el mismo lugar". Gracias a esto se evitaban situaciones tan desagradables como la aparición aleatoria de enemigos justo al cambiar de pantalla, un error tan frustrante como habitual en los títulos de la época.

Rematemos los entresijos técnicos de *Survivor* con la siguiente declaración del programador cordobés acerca del apartado visual del título: "A nivel gráfico aplicamos la técnica de la creación de máscaras, y lo usamos prácticamente por deducción: si antes de imprimir el gráfico, se rebajaban los pixeles donde se iba a imprimir, éste quedaba más nítido con respecto al fondo. Un día, hablando con Javier Cano, al ver nuestro juego nos dijo… ¡estáis utilizando efectos de máscaras! Y yo le contesté que se llamaran como se llamaran, eso era lo que estábamos haciendo".



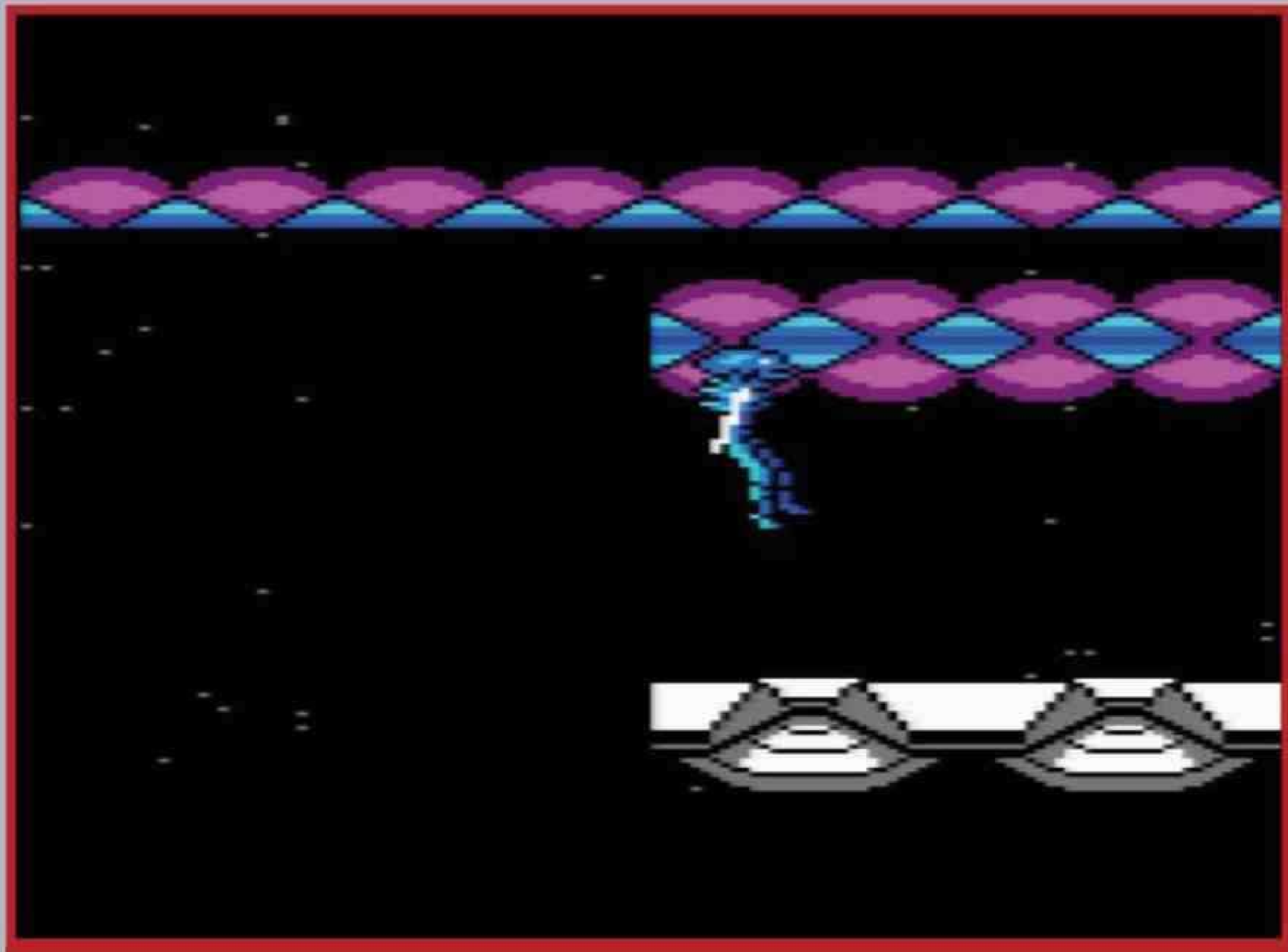
» [Amstrad CPC] Jugando a Survivor en un Amstrad CPC 464. A diferencia de muchos ports facturados en Reino Unido, en Topo Soft siempre explotaron a conciencia la bendita paleta de colores de los Amstrad.



» [Amstrad CPC] Nuestra mamá alien favorita podía desplazarse por la nave mediante ascensores. No todo iba a ser arrastrarse entre túneles de ventilación…

Ha aparecido el nombre del añorado Javier Cano, cofundador de Topo Soft y gran referente de la compañía hasta la llegada de Gabriel Nieto en 1988. Cabe comentar que Gómez y García recibieron varias visitas durante el proceso de desarrollo de *Survivor*, entre ellas la del propio Cano, que pasó unas cuantas semanas con los cordobeses. "Tuvimos muy buena relación con Javier. Y la mantuvimos hasta el final", apunta Gómez, refiriéndose a Cano. Tras acabar la versión de Spectrum, Cano les ayudó con la masterización del juego y el resto de versiones. El juego también sería convertido a Amstrad CPC -Gómez recalca la guerra que dicha versión les dio en su día- y a MSX, en la que decidieron utilizar sprites por hardware aprovechando la potencia gráfica del estándar japonés. En este punto no pudimos resistirnos a formular al programador andaluz una pregunta delicada. ¿Resultaba tan complicado aplicar una técnica que, por desgracia, se ignoró en la mayoría de juegos españoles de MSX? "Para nada. No era algo costoso. De hecho, la apliqué bastante rápido al juego y posteriormente la repetí en otros títulos como *Mad Mix Game*", responde Gómez, logrando con toda seguridad que numerosos fans del MSX se lleven en estos momentos las manos a la cabeza.

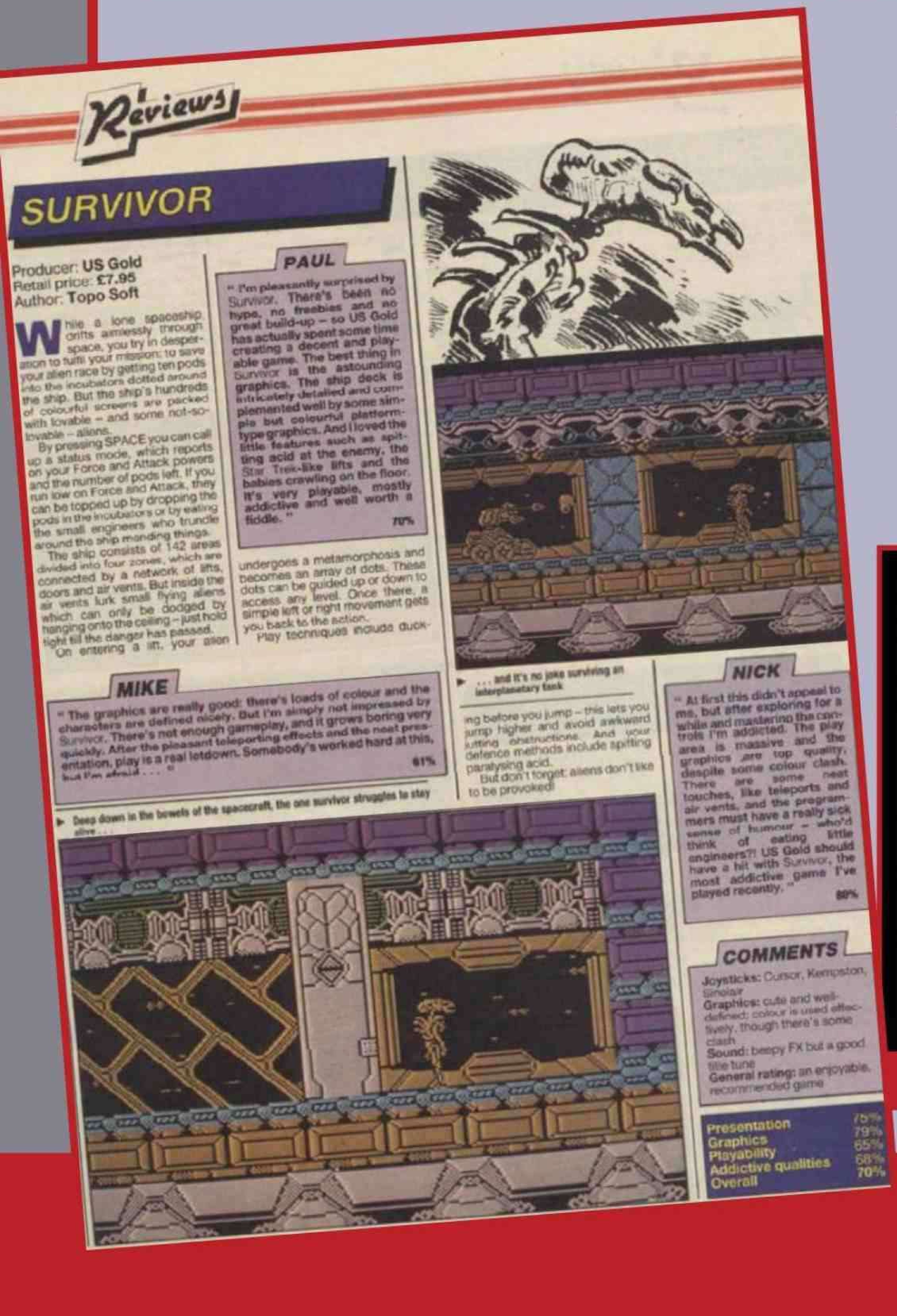
Durante el tramo final del desarrollo de *Survivor*, Paco Pastor también viajó a la ciudad califal para ver el trabajo de Gómez y García Cabrera. "Aún recuerdo cuando mi madre vio a Pastor pasar por la puerta y saludarle. ¡Casi se cae de espaldas! Aquel tío tan grande era el de Fórmula V, ¡un cantante de su época! Luego, Pastor le preguntó a mi madre lo que opinaba acerca de que su hijo se viniera a trabajar a Madrid. Ella estaba encantada, ¡ya ves tú! Con lo complicado que era encontrar empleo en Córdoba en aquella época", relata Gómez. Aquella visita tenía otro objetivo adicional, puesto que Pastor les reveló información acerca de la consolidación de Topo Soft como grupo de desarrollo amparado por



» [Amstrad CPC] El juego incluía una pequeña secuencia de introducción, en la que el alien aterrizaba en la nave. Al menos los ingenieros se ahorraron el trago de ver cómo el bicho salía del interior de uno de ellos.



» [Amstrad CPC] Este es el aspecto que presentaba la primera encarnación del mítico logotipo de Topo Soft. En aquellos tiempos, esta imagen de carga era el preludio de algo muy grande.



Reviews

SURVIVOR

Producer: **US Gold**
Retail price: **£7.95**
Author: **Topo Soft**

While a lone spaceship drifts aimlessly through space, you try in desperation to fulfil your mission: to save your alien race by getting ten pods into the incubators dotted around the ship. But the ship's hundreds of colourful screens are packed with lovable – and some not-so-lovable – aliens.

By pressing SPACE you can call up a status mode, which reports on your Force and Attack powers and the number of pods left. If you run low on Force and Attack, they can be topped up by dropping the pods in the incubators or by eating the small engineers who trundle around the ship mending things.

The ship consists of 142 areas divided into four zones, which are connected by a network of lifts, doors and air vents. But inside the air vents lurk small flying aliens which can only be dodged by hanging onto the ceiling – just hold tight till the danger has passed.

On entering a lift, your alien undergoes a metamorphosis and becomes an array of dots. These dots can be guided up or down to access any level. Once there, a simple left or right movement gets you back to the action.

Play techniques include ducking before you jump – this lets you jump higher and avoid awkward jutting obstructions. And your defence methods include spitting paralysing acid.

But don't forget: aliens don't like to be provoked!

PAUL

" I'm pleasantly surprised by Survivor. **There's been no hype, no freebies and no great build-up – so US Gold has actually spent some time creating a decent and playable game. The best thing in** Survivor **is the astounding graphics. The ship deck is intricately detailed and complemented well by some simple but colourful platform-type graphics. And I loved the little features such as spitting acid at the enemy, the** Star Trek**-like lifts and the babies crawling on the floor. It's very playable, mostly addictive and well worth a fiddle. "**

70%

MIKE

" The graphics are really good: there's loads of colour and the characters are defined nicely. But I'm simply not impressed by Survivor. **There's not enough gameplay, and it grows boring very quickly. After the pleasant teleporting effects and the neat presentation, play is a real letdown. Somebody's worked hard at this, but I'm afraid . . . "**

61%

NICK

" At first this didn't appeal to me, but after exploring for a while and mastering the controls I'm addicted. The play area is massive and the graphics are top quality, despite some colour clash. There are some neat touches, like teleports and air vents, and the programmers must have a really sick sense of humour – who'd think of eating little engineers?! US Gold should have a hit with Survivor, **the most addictive game I've played recently. "**

80%

► . . . and it's no joke surviving an interplanetary tank

► Deep down in the bowels of the spacecraft, the one survivor struggles to stay alive . . .

COMMENTS

Joysticks: Cursor, Kempston, Sinclair
Graphics: cute and well-defined; colour is used effectively, though there's some clash
Sound: beepy FX but a good title tune
General rating: an enjoyable, recommended game

Presentation	75%
Graphics	79%
Playability	65%
Addictive qualities	68%
Overall	70%

“Le estoy muy agradecido a Survivor porque me dio pie a incorporarme profesionalmente a la industria del videojuego”, nos dice Rafa Gómez.



» [Amstrad CPC] La pantalla de carga fue realizada por Julio Martín. Sus iniciales quedaron allí para la posteridad. Como podéis comprobar, al alien se le añadieron algunos cambios para levantar las iras de la 20th Century Fox.

» Review de Survivor en el número 44 de la revista británica Crash Magazine. No escapó mal el bicho.

ERBE y, más aún, sobre la futura bajada de precios a las icónicas 875 pesetas.

REPERCUSIONES EXTRATERRESTRES

En el año 1987, *Survivor* formó parte de la primera hornada de lanzamientos de Topo junto con *Spirits* de Alejandro André, *Cray-5* de Salvador Casamiquela y *Colt 36* de Luis López Navarro. El juego, que contó con la primera melodía creada por César Astudillo "Gominolas" para Topo Soft, salió al mercado con portada de José María Cañas, un dibujante que ya había colaborado con Javier Cano y ERBE realizando el diseño de carátula de *Las tres luces de Glaurung*. En la ilustración de *Survivor* podía contemplarse a una criatura monstruosa a la que Gómez define como "mezcla hi-tech entre alien y lobo, con una especie de morro con dientes y aquellas garras en primer plano". Lógicamente, la portada no podía mostrar de forma explícita al xenomorfo de Giger, debido a la pretensión de la compañía en lanzar el videojuego más allá de nuestras fronteras. De hecho, así ocurrió: fue la empresa U.S. Gold quien distribuyó el título en Reino Unido. A este respecto, es menester recordar la review de la revista británica Crash Magazine, en la que se puntuaba al juego con un 70 sobre 100 y se realizaba la siguiente reflexión: "un juego con detalles interesantes, cuyo autor tiene un sentido del humor muy peculiar… ¿A quién se le ocurre que tengamos que devorar a pequeños ingenieros para recuperar energía?". Al menos, en Crash no confundieron a aquellos ingenieros cabezones con bebés humanos, como podía leerse en el análisis publicado en Micromanía.

Como colofón, Gómez hace balance de todo lo que le aportó su primer juego comercial: "Le estoy muy agradecido a *Survivor* porque me dio pie a incorporarme profesionalmente a la industria del videojuego, porque lo hice con Rafael Ángel, mi amigo de la infancia y porque era una propuesta arriesgada que espero algún día se valore. *Survivor* fue el causante de que mi siguiente juego resultase ser algo más casual. La verdad es que me pasé dieciocho meses con el alien y claro… pensé que el próximo juego que hiciera tenía que ser menos profundo. Algo con lo que tuviera que hacer menos cálculos matemáticos, darle menos al melón". El siguiente título que programó Rafa Gómez fue su visión personal del comecocos: *Mad Mix Game*. Un motivo de peso para apreciar en su justa medida todo lo que significó *Survivor*. ✱



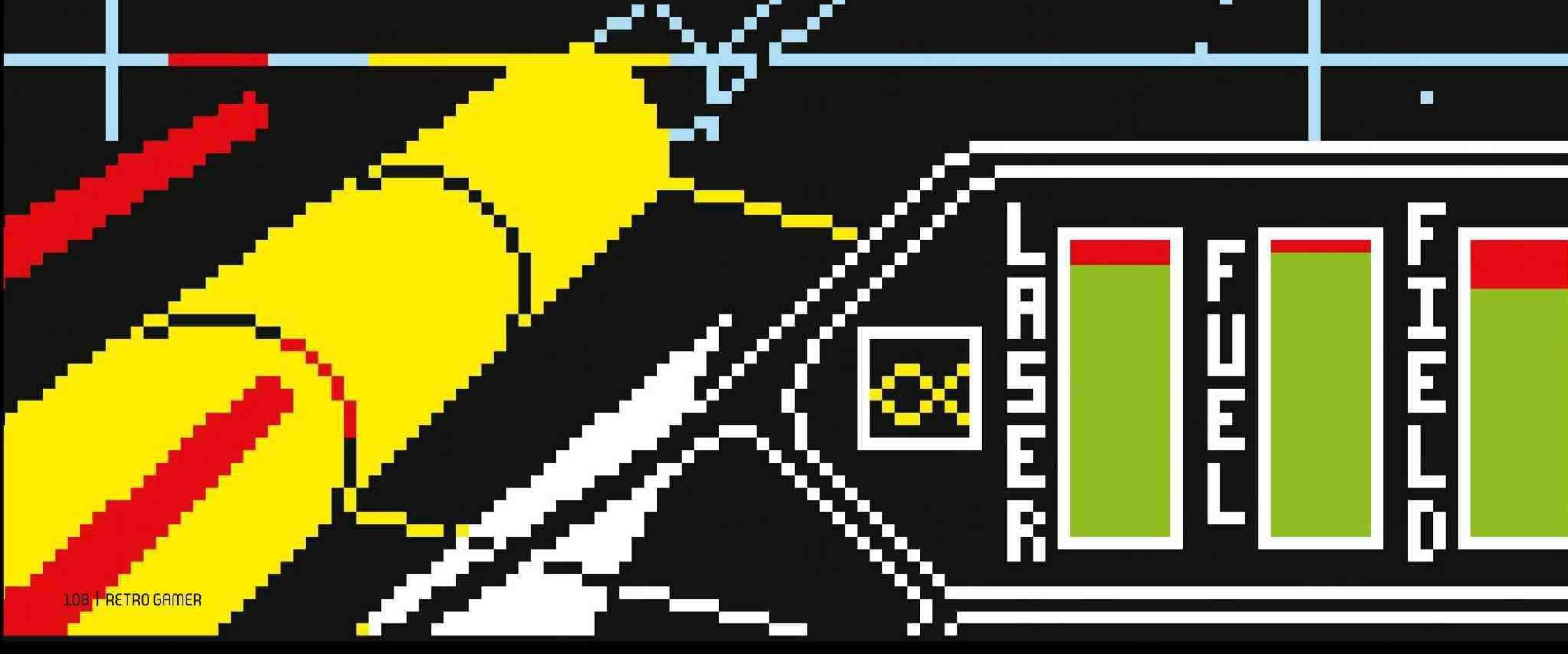
» El cordobés Rafael García, grafista de Survivor, posa orgulloso con su criatura.



» [MSX] El primer título comercial de Rafael Gómez, Survivor, durante su periodo de carga en un Hit-Bit MSX.

3D STARSTRIKE & STARSTRIKE II

Tras completar un genial clon de Battlezone llamado 3D Tank Duel, y durante su último año de facultad, Graeme Baird, Andrew Onions y Ian Oliver dieron el salto al hiperespacio. Hemos hablado con este último sobre el juego que definiría Realtime Games.



Es un hecho bastante bien documentado que los ordenadores caseros de comienzos de los Ochenta estaban plagados de clones de los arcades, lo que contrasta con el reino de títulos licenciados de finales de la misma década. Todo clásico engulle-monedas tenía varios clones, sobre todo en el popular Sinclair ZX Spectrum. Las editoras incluso probaban suerte dándoles nombres parecidos a los originales, haciendo aún más claro que se estaban aprovechando. Ejemplos prematuros fueron el Early *Spectral Invaders* de Bug-Byte, el *Kong* de Ocean y el one-hit wonder de Megadodo, *Pheenix*. Creemos que no hace falta dar pistas sobre la inspiración de estos juegos. Mientras tanto, el *Star Wars* de Atari lanzado en 1983 se convirtió en una referencia en los arcades, amado por todo el mundo. Y aunque recibiría una adaptación tarde o temprano con ayuda de Domark y Vektor Grafix, hasta que este llegó en 1987, los fans tuvieron un homenaje para jugar mientras tanto: *3D Starstrike*, que fue desarrollado por Realtime Games en Leeds, Yorkshire.

Tras conocerse en la universidad local (probablemente en el bar de estudiantes más que en clase), los tres estudiantes estudiaron un módulo de gráficos en 3D. "Era muy básico, pero nos dio un punto de arraque para involucrarnos en técnicas más avanzadas", comenta Ian.

Uno de los juegos favoritos del grupo, sobre todo de Ian, era un arcade de vectores y de dos sticks llamado *Battlezone*. "Jugábamos sobre todo juegos de arcade", admite Ian, "pues estaban muy por delante de lo que los ordenadores podían soportar en su momento. Había un Battlezone en el bar de la Universidad de Leeds y podía jugarlo durante horas con tan solo una moneda." Durante su último año, el trío trabajó en *3D Tank Duel*, un convincente intento de emular el clásico arcade. También conocido como *Battle-Tank Simulator*, *3D Tank Duel* demostró junto con el *Rommel's Revenge* de Crystal Computing quiénes eran los reyes entre los clones de *Battlezone* para ZX Spectrum. "Publicamos [*3D Tank Duel*] por nuestra cuena porque pensamos que era como se hacía", se ríe Ian. "Los muchos intermediarios de la industria del videojuego todavía eran un libro cerrado para nosotros. Comprendíamos a programadores y jugadores, por lo que todos los demás parecían irrelevantes." No importó mucho. Tras publicarse en el verano de 1984, *3D Tank Duel* fue bien recibido, con una nota de 83% en el séptimo número de la revista *Crash*. Tras aventurarse con éxito en los gráficos vectoriales, la interpretación de Atari de cierta película de 1977 iba a ser el siguiente paso lógico del equipo.

Pero, por supuesto, el argumento de 'Todo el mundo está haciendo clones de arcades, ¿por qué nosotros no?' no era una defensa frente al ▶



[Amstrad] *3D Starstrike* era básicamente *Star Wars* sin licencia oficial.

> **"Había un Battlezone en el bar de la Universidad de Leeds y podía jugarlo durante horas con una moneda"**
> Ian Oliver



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** REALTIME GAMES
» **DESARROLLADOR:** REALTIME GAMES
» **LANZAMIENTO:** 1984 Y 1986
» **PLATAFORMAS:** Varias
» **GÉNERO:** Shoot-'em-up



STARSTRIKE 101

■ *3D Starstrike* estaba claramente inspirado en el *Star Wars* de Atari y era un shooter de Spectrum impresionante con gráficos 3D que impusieron una moda de juegos por el estilo. Su secuela, *Starstrike II*, era todavía más increíble, con una estética más refinada, así como un montón de tiroteos brillantes y acción en primera persona.





▶ gigante de los arcades y Lucasfilm. "El tema del copyright nos preocupaba mucho," recuerda Ian. "Fuimos listos y cambiamos el nombre de todo, pues es más fácil reclamar derechos sobre personajes que sobre conceptos. Aún así, teníamos dudas sobre si no estaríamos liándola." Sin embargo, en lo jugable, *3D Starstrike* seguía el patrón del arcade de *Star Wars*, con algunas diferencias notables. El enemigo no era el Imperio Galáctico, sino los Outsiders: una flota de aliens que estaban dispuestos a acabar con la Tierra y la Federación. Llevados por la desesperación, se decide atacar la base central de los Outsiders: una serie de lunas huecas desde donde lanzan sus ataques. Cada luna exige un impacto directo en el reactor de la base, al cual se acceder por dos conductos de ventilación al final de un túnel lleno de peligros. El juego arranca con un combate en el espacio exterior contra unos enemigos que parecen bombarderos TIE. La segunda fase nos lleva a la superficie de una luna, a un asalto lleno de torres que lanzan bolas de fuego para luego llevarnos a unas trinche–perdón, unos conductos de ventilación y que disparemos al núcleo de la luna. ¿Os resulta alguna cosa familiar?

Lo bueno de tener un estudio pequeño es que las funciones en Realtime eran flexibles, aunque cada uno luego tuviera sus especialidades. Ian lo explica: "Había un montón de colaboración. Entre Andy y yo hacíamos los gráficos primitivos, con dibujos de líneas y sprites de textos; y además hacíamos las rutinas de cálculos. Recordad, no había aceleradores para nada por entonces. Mientras tanto, Graeme trabajaba en las formas 3D y en las rutinas 3D de alto nivel. Yo solía trabajar sobre todo en la jugabilidad, la detección de colisiones y demás." La principal baza de *3D Starstrike* era la velocidad. Realtime se dio cuenta de que necesitaban un juego veloz, o tan veloz como pudieran, para que llamara a los jugadores. Hacían falta trucos técnicos todo el rato. "Usamos todos los trucos conocidos y luego una decena más que inventamos nosotros mismos", dice Ian con orgullo. "Nos sabíamos todos los comandos de Z80 – incluyendo los ilegales – y cuánto tardaban en ejecutarse, tanto que podía sentarme en el baño y reprogramar un ciclo de dibujado o un relleno poligonal de cabeza usando diferentes técnicas para ver cuál funcionaría mejor. Hicimos lo mismo con todas las rutinas de cálculos, las colisiones, con todo." Queremos creer que tanto Ian como sus compañeros también trabajaron un poco sobre escritorios y no en el baño.

Dados los estándares de 1984, el mayor logro de *3D Starstrike* fue su velocidad y sus elegantes gráficos, todo gracias a las técnicas maestras de Realtime. El equipo recibió un subidón de confianza gracias a las respuestas tras las primeras demostraciones, y las críticas del juego final también eran geniales. "Aunque *Star Wars* se había intentado copiar muchas veces en los últimos meses, nadie había intentado imitar las sensaciones y los gráficos, los cuales son muy detallados y funcionan bien," comentaba la revista *Crash*. Aunque puede que *Starstrike* no tuviera la velocidad de, por ejemplo, *Dark Star* (Design Design), se movía a un ritmo suficientemente fluido, incluso en secciones petadas de cosas como las de las trincheras. Perdón, conductos. "Aplicamos una técnica que rotaba un cubo usando múltiplos," explica Ian, "y luego creábamos las otras formas 3D en este cubo usando interpolaciones entre los puntos existentes. El interpolador estaba escrito en un

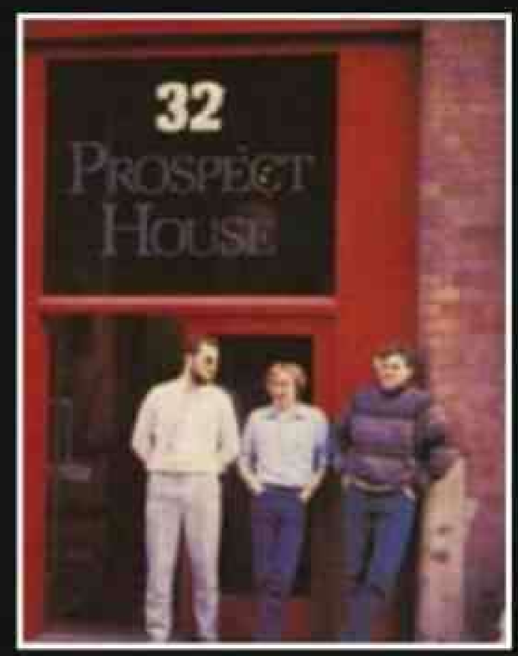


OTROS HITOS

STARGLIDER (EN LA FOTO)
SISTEMA: Varios
AÑO: 1986

STARFOX
SISTEMA: Varios
AÑO: 1987

CARRIER COMMAND
SISTEMA: varios
AÑO: 1989



Una foto promocional de los Ochenta, que muestra al equipo de Realtime en un descanso del trabajo.

intrépido lenguaje y realmente aceleraba mucho el juego". Había, sin embargo, un problema bastante importante en este riguroso sistema de trabajo: escribir el lenguaje exigía tiempo y mucho talento, por lo que el equipo tenía que hacerlo todo y no podían depender de un artista para los gráficos, por ejemplo. Y en este truco de programación se incluían también las explosiones, que mejoraban constantemente durante todo el desarrollo del videojuego y jamás terminaban de ser finales. "Estábamos mejorando todo el tiempo", comenta Ian. "Para cuando estábamos programando *Battle Command*, podías expulsar esferas a la vez que lo hacías con los objetos menos poligonales y las bolas de fuego podían crecer y reducirse".

3D Starstrike se lanzó tan solo ocho meses después de *3D Tank Duel*. "Fue algo bastante rápido si tenemos en cuenta todos los problemas que tuvimos", comenta Ian citando las noches de empalme y la caza voraz de bugs que hicieron. "El principal problema era que estábamos usando solo Spectrums y escribíamos el ensamblador de Z80 en REM. No usábamos nada para enlazarlo, solo teníamos notas de papel con las direcciones de las rutinas clave y las estructuras. En realidad, dado el modo de trabajar que teníamos, solamente terminar lo que teníamos entre manos era un reto en toda regla. Para cuando hicimos la secuela, ya habíamos refinado las cosas, por lo que la jugabilidad era incluso más compleja". Luego aparecieron más problemas, como la poca fiabilidad que les proporcionaban los microdiscos de almacenamiento de Sinclair, lo que sumaba estrés y retrasos. Y aunque fue bien recibido,

"Conocíamos todos los comandos de Z80 – ¡incluyendo los ilegales!"
Ian Oliver

3D Starstrike tuvo la mala suerte de lanzarse a la vez que el ya mencionado *Dark Star* de Design Design, algo que Ian recuerda bien: "Sabíamos que Design Design había hecho algo genial y que era un juego interesante. Pero como ya les había dicho en el pasado, ¡no era 3D!"

La guinda del pastel para *Starstrike* la puso su portada, dibujada por un artista de Newsfield llamado Oli Frey. "El equipo de Newsfield estaba establecido en Ludlow, que era la ciudad natal de Andy Onions," comenta Ian. "Incluso alquilaron una propiedad del padre de Andy. Nos llevábamos bien con ellos y nos hicimos favores mutos, aunque siempre insistieron en que serían sinceros con las críticas que nos hicieran". La relación con la editora llevó a que contaran con Realtime para hacer un reportaje comparativa con Design Design en la ya mencionada revista *Crash*. "Creo recordar que el reportaje de la revista estaba bastante interesado en todo lo que hacíamos", comenta Ian, "y nos describieron como un tipo de desarrollador único por estos lares". La visita de la periodista Hannah Smith coincidió con el lanzamiento de *Starstrike II*, el tercer juego para Spectrum que iba a lanzar Realtime en tan solo dos años de existencia. "Ocho meses después de *Tank Duel*," escribió en su artículo para *Crash*, "el *Starstrike* de Realtime encabezó una nueva generación de juegos con gráficos vectoriales y 3D para Spectrum. Tras sus gráficos coloridos y su veloz movimiento, el juego era lo más novedoso del medio en su momento, y fue un éxito de ventas, como estaba previsto." ▶



[ZX Spectrum] El jugador recibía un breve informe al principio de cada pantalla.



[Amstrad] Después de volar en pedazos una luna enemiga, viajabas a la velocidad de la luz al siguiente objetivo.



LOS JUEGOS DE REALTIME GAMES



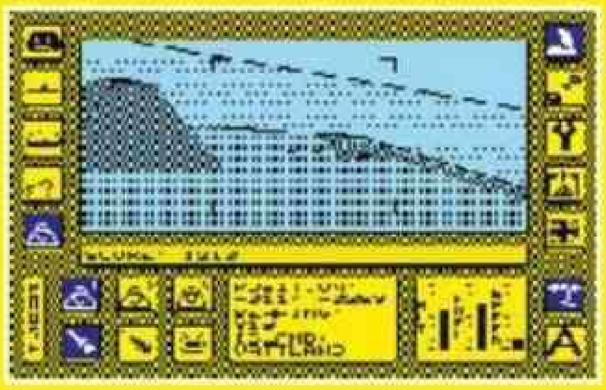
3D TANK DUEL
■ 'Inspirado' por el *Battlezone* de arcade, *3D Tank Duel* era uno de los muchos clones de máquinas, y uno de los mejores. Desarrollado por el equipo mientras estudiaban, Realtime se dejó el alma con él, y aunque los gráficos eran un poco petardos y poco claros, el juego se movía un ritmo bastante ligero y eso gustaba a mucha gente.



STARGLIDER
■ Mientras estaban trabajando en la secuela de *3D Starstrike*, Realtime fue contratado por Rainbird para adaptar el popular shooter a ZX Spectrum y Amstrad. Por entonces, el equipo ya tenía mucha habilidad para crear rutinas y ambas versiones eran brillantes, aunque seguían algo bajo al sombra de las versiones técnicamente superiores de 16 bits.



STARFOX
■ Impresionados por los gráficos de *Starstrike II*, Ariolasoft empleó a Realtime para que hicieran otro shooter espacial. Aunque no era tan rápidamente entretenido como *3D Starstrike*, *Starfox* es un pulido y divertido shoot-'em-up con ciertas compledjidades gracias a su holocubo direccional 3D y el concepto de armas que mejoran.



CARRIER COMMAND
■ Siguiendo su relación con Rainbird, Realtime se lanzó al territorio de 16 bits con este simulador naval. El juego fue concebido por Clare Edgely, de Rainbird, y hecho realidad por Realtime. Aunque las versiones de 16 bits son las mejores, adaptar sus gráficos y su jugabilidad al 128k ZX Spectrum fue todo un logro técnico para ellos.



BATTLE COMMAND
■ *Battle Command* estaba ligeramente basado en *Carrier Command* y era un paso lógico, con el jugador ahora al control de un tanque llamado Mauler. En esta ocasión, la editora era Ocean, y Realtime lo clavó una vez más mezclando simulación y acción arcade con el vehículo atravesando distintos campos de batalla.

Sin duda, *3D Starstrike* fue todo un hitazo, vendiendo 60.000 copias entre las versiones de Spectrum y Amstrad, a pesar de que Realtime no conocía nada el mercado. "No éramos más que unos niños de 21 años que no teníamos ni idea de canales de venta, por lo que eso fue algo muy modesto para el momento, aunque estábamos petándolo en las tiendas. Trabajábamos en una casa con terraza donde también vivíamos, pero de pronto nos encontramos con que éramos bastante ricos. Por suerte para nosotros, nos lo gastamos en chorradas en lugar de invertirlo bien, y por esa razón hay una secuela", recuerda Ian.

Para finales de 1985, tras un duro periodo de malgasto de los beneficios de *Starstrike*, Realtime empezó a desarrollar una secuela de su hit. "Queríamos hacer algo original por primera vez", comenta Ian. "Sin embargo, nos dimos cuenta de que eso es algo muy difícil y que puedes acabar perdiendo el tiempo. No sé muy bien cuándo empezamos a planear [*Starstrike II*], pero nos llevó mucho más desarrollarlo." La idea para la secuela era que los gráficos vectoriales puros no eran suficiente: para impresionar a los jugadores del 86, hacían falta graficos pulidos, rápidos y bonitos. "Habíamos seguido mejorando cada parte de nuestro sistema 3D según avanzábamos. Nunca estábamos satisfechos con el entramado de líneas, así que jugamos con los rellenos poligonales." Para conseguir los resultados deseados y mantenerlo todo en movimiento a buena velocidad, el equipo tuvo que superarse de nuevo. Los menos entendidos, que se salten esto. "Usamos un buffer off-screen para el dibujado y luego lo mostrábamos en la pantalla del Spectrum empleando seguimiento láser para evitar el tearing. Puesto que el buffer iba en un orden, necesitabas añadir 32 para bajar una línea. El procesador Z80 tiene una operación de 16 bits para unir frames. Así que durante el dibujado poligonal, saltabas a un bloque de 32 bytes en la memoria poniendo un -32 en la operación y, bingo, tenías un salto de línea rápido sin necesidad de más registros". Suena simple, pero seguramente no lo fuera. "Jeje. Esto es solo un vistazo en nuestras cabezas y lo que necesitábamos inventarnos para poder hacer las cosas como queríamos hacerlas".

Efectivamente, casi toda la conversación sobre *Starstrike II* es técnica, por aquello de que fue una maravilla visual comprimida para los 48k de Spectrum. "No solo conseguimos meter el juego, el ensamblador también estaba dentro y todo. Esto se debe a que cargábamos el binario más actual, luego la rutina que íbamos a cambiar, lo editábamos y lo ensamblábamos como un parche para probarlo." El resultado era impresionante en una época en la que los shooters 3D eran raros y dependían de gráficos vectoriales. El trabajo exigido por *Starstrike II* fue mucho mayor que el del original. "Controlar las interrupciones del Spectrum fue un coñazo y exigía una tabla de 257 bytes, todos con el mismo valor", se queja Ian. "Usábamos áreas en blanco de la ROM y poníamos un salto relativo en el último byte de la memoria para volver rápido a la última página. Menos mal que era compatible con el relleno de polígonos." Como *3D Starstrike*, Realtime adaptó *Starstrike II* al Amstrad CPC. Consideraron hacer una versión para Spectrum 128k, "pero el ordenador salió cuando ya lo teníamos muy avanzado y tampoco tenía muchas ventas." Realtime pronto empezó a trabajar en él para su adaptación de *Starglider* para Rainbird.

> **"Todos conocíamos 6502, pero también pensábamos que los juegos irían lentos en C64"**
> Ian Oliver



[Amstrad] Esta sección de *Starstrike II* era complicadilla y exigía un buen control de la nave.



[ZX Spectrum] Atacar la superficie de los planetas era visualmente impresionante en *Starstrike II*.



[ZX Spectrum] Eufemismo del día: "neutralizado".

RELACIÓN ESPECIAL



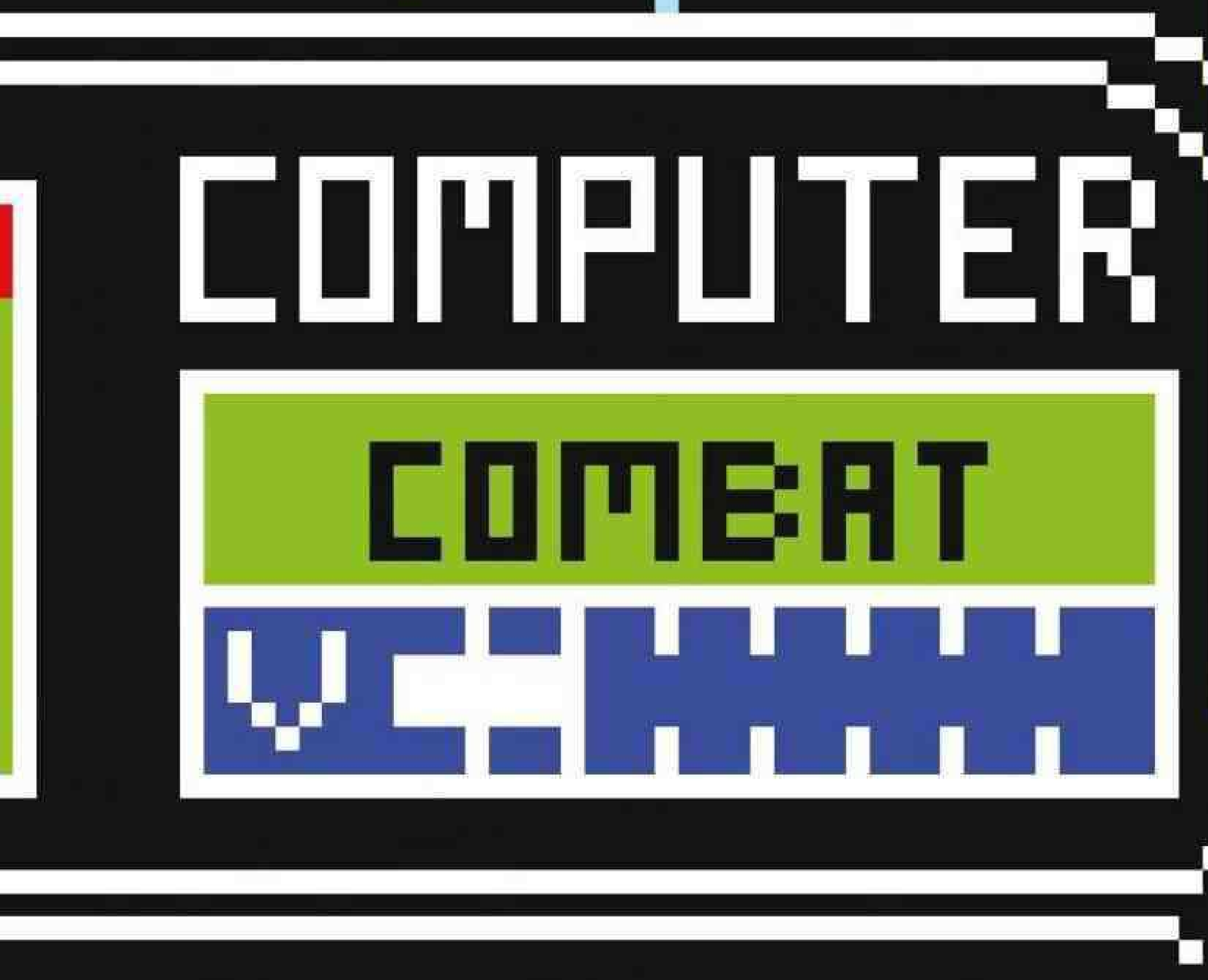
La revista Crash hizo varios perfiles individuales de Realtime en su día. "En los primeros momentos de *Crash*, Andy Onions nos visitó para que le mostráramos el desarrollo de nuestro juego *3D Tank Duel*," comenta Roger Kean, director de la revista por aquel entonces. "La conexión que surgió con ellos fue simple: sus padres eran los propietarios de la vieja tienda de Old Firestation que estaba a tiro de piedra de donde hacíamos *Crash*." Newsfield empezó a alquilar los pisos superiores de Firestation para los redactores que se habían mudado a Ludlow. *3D Tank Duel* en sí recibió una preview de seis páginas en *Crash* y un 83% de nota en el análisis, que iba junto a una entrevista de una página con Oli Frey. En lo que a análisis se refería, este ayudó a que los siguientes juegos de Realtime fueran mejores. "Para cuando los entrevistamos en *Crash*, estaba bajo control de Graeme Kidd," explica Roger, "pero no había muchas opciones en lo que a análisis se refiere – la escuela de Ludlow 'lo petaba' ¡y no hay mejores críticos que los adolescentes!"

Starstrike II se lanzó hacia finales de 1986 y recibió críticas maravillosas en los dos formatos en los que se publicó. Consideraron hacer otra versión, para Commodore 64, pero consideraron que no era viable para el equipo. "Todos conocíamos 6502, pero también pensábamos que los juegos irían lentos en C64. Y sin embargo, nos dimos cuenta de lo equivocados que estábamos haciendo *Battle Command* (Rainbird). Un tipo llamado Steve Caslin era un mago del 6502 y se hizo unos graficazos para la C64." Las ventas de *Starstrike II* fueron buenas, pero no espectaculares. "Pensé que el juego era algo lento en algunos momentos", se lamenta Ian, "y sin duda no vendió como el primero". Las ventas mediocres sumadas a la exitosa asociación con Rainbird harían que la perspectiva de un *Starstrike III* no resultara agradable para nadie. Y por eso nos quedamos sin una tercera parte.

A pesar del éxito de la saga *Starstrike* y juegos y de otros juegos como *Starglider* y *Carrier Command*, Ian, Graeme y Andy fueron bastante pragmáticos y pensaron que su pequeño negocio no iba a triunfar a largo plazo. "Los juegos empezaban a ser un trabajo de equipo masivo, algo que no éramos. Simplemente queríamos cacharrear con código", comenta Ian.

Graeme Baird todavía sigue en la industria, y hace poco ha trabajado en un juego del nivel de *LittleBigPlanet 3*. "Andy [Onions] siguió en los videojuegos un tiempo, pero he perdido el contacto con él", dice Ian. "Yo me alejé de los videojuegos para concentrarme en crear herramientas de desarrollo, y eso hago aún". Sin embargo, echa la vista atrás y siente nostalgia por los juegos creados con Realtime. "Recuerdo esos tiempos con cariño, pero también puedo ver todo lo que hacíamos mal. Podíamos haber tenido mucho éxito si hubiéramos invertido un poco mejor en el negocio." Tras decir esto, se queda en silencio y pensando, examinando una vez más sus memorias antes de que nos despidamos. "Bueno, supongo que eso es lo que significa ser joven…" *

Gracias mil a Ian Oliver por su tiempo.



SER EL AMO DE STARSTRIKE



COMBATE FUEGO CON FUEGO

■ En la primera ola, no es necesario disparar a todos los bombarderos enemigos a menos que quieras una puntuación alta. Las bolas de fuego aparecen rápido, así que céntrate en ellas y acaba solo con quien tengas delante. ▼



A LAS TRINCHERAS ▲

■ *Starstrike* tiene una sección de trincheras bastante densa, sobre todo en dificultades más altas. Céntrate sobre todo en evitar los obstáculos, pues las múltiples colisiones pueden acabar con tu nave más rápido de lo que te imaginas.



EN LA CIMA DE LA TORRE

■ Como en el arcade de *Star Wars*, disparar a lo más alto de las torres garantiza puntos de bonus. Puesto que esos 50.000 puntos no son moco de pavo, merece la pena arriesgar tus escudos para conseguirlos. ▼



NO TE CALIENTES CON EL BOTÓN DE DISPARO ▲

■ Tu bombardero de clase Starstrike tiene láseres equipados, pero se sobrecalientan rápido. Presta mucha atención a la métrica en la esquina derecha y no te olvides de recargarlo en esos escasos momentos de tranquilidad.



OJO A LA TENSIÓN SUPERFICIAL

■ La segunda pantalla de *Starstrike* te pone sobre la superficie mientras torres y búnkeres lanzan esas peligrosas y difíciles de esquivar bolas de fuego. Muévete arriba y abajo para evitar el armamento del enemigo, ajustando tu altitud a medida que concentran fuego sobre una altura en particular. ▼



ASALTO FINAL ▲

■ La sección definitiva de *Starstrike* es bastante siemple, en realidad: unos cuatos disparos a los conductos de ventilación, un poco de zig-zag aquí y allá y el escudo es historia. Haz que todo lo demás estalle, y adiós, muy buenas.

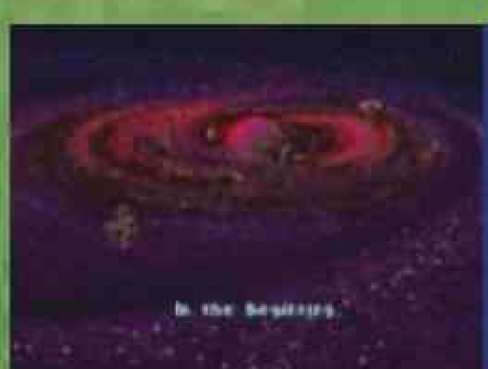


◀ ¿DIFICULTAD MEDIA? ¡ANDA YA!

■ Evidentemente, aprende a jugar en fácil o en medio, pero el reto de verdad empieza en las dificultades difícil y muy difícil. Las bolas de fuego son más rápidas y constantes, y hasta los pilotos más capaces deben estar al 100% para sobrevivir.

CIVILIZ

Civilization es un juego de ambición y grandes miras creado por un diseñador inteligente y amable. Le preguntamos a Sid Meier cómo crear un título que resista al paso del tiempo



PRIMERO DE CIV

■ Aunque *Civilization* no fue el primer juego de estrategia por turnos, sí que es uno de los más amplios. No sólo intentas crear un imperio de la nada, sino que tienes que afrontar cambios revolucionarios mientras avanzas en la Historia y descubres nuevas tecnologías. Su influencia no sólo se ha limitado a sus numerosas secuelas y títulos derivados (de los que destacamos *Civ II* y *Alpha Centauri*), sino en toda una forma de entender el género.

S*id Meier's Civilization* arranca con el más humilde de los comienzos, en el amanecer del mundo, guiando a un nuevo pueblo. Los jugadores pronto descubren que de una pequeña semilla de posibilidades emergerán grandes historias. Pero, no tan rápido. Rodeados por la oscuridad, hace falta un salto de fe para mover a nuestro único colono hacia lo desconocido y afrontar nuestra primera decisión: fundar una ciudad en territorio desconocido. A continuación, nuestros primitivos guerreros y exploradores afrontarán las tinieblas circundantes sin saber si hallarán amenazas o esperanzas e un futuro mejor. El mundo es un terreno virgen que descubrir.

No importa cuántas veces te hayas aventurado en esa niebla de guerra, siempre es emocionante empezar desde cero. Aunque, cada vez, armado con el conocimiento de cada intento previo de inscribir a nuestra civilización en los anales de la Historia. Y, cada vez, enfrentado a los desafíos de un inicio aleatorio: ¿qué recursos nos esperan, quién nos rodea, qué quieren de nosotros? En esas preguntas y esos retos está la grandeza de *Civ*: las respuestas siempre están en un. turno. más.

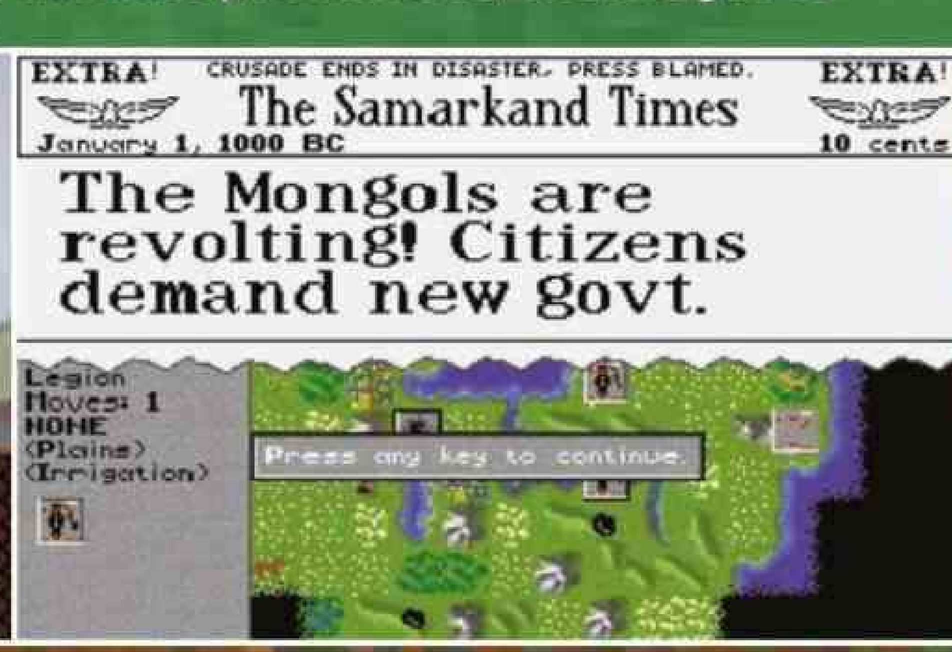
El propio Sid Meier no fue ajeno a esa mezcla de desafío y potencial eterno que le dio a sus jugadores: la empresa de acometer un juego que combinase diplomacia, exploración, combate y gestión de recursos era monstruosa incluso para un tipo que ya era bastante conocido a principios de los 90, gracias a una serie de simuladores de vehículos creados para MicroProse, la empresa que fundó a medias con Bill Stealey. Sid también había creado dos títulos memorables: *Pirates!* y el sim de gestión *Railroad Tycoon*. Con la particularidad de que ambos llevaban su nombre para asegurar a los fans que contaban con su participación personal. Un sello de calidad con nombre y apellido que, con *Civilization,* se enfrentaba a su mayor reto. Uno que, por lógica, debería tener detrás un gran plan meticulosamente ejecutado, ¿no?

"Lo cierto es que en muchos aspectos improvisamos sobre la marcha", se ríe Meier. "Uno de los grandes interrogantes era hasta dónde podíamos llevar el sistema sin romperlo y creo que el límite estuvo bastante abierto durante una temporada. Encontramos la forma de llevar al jugador hasta la Edad Moderna y entonces nos dijimos, 'Vale, ¿y dónde paramos?' Dejamos que la mecánica guiase el diseño y fuimos capaces de conseguir esa sensación de avanzar a través del tiempo mientras la tecnología mejoraba".

Una sensación de avance y progreso conseguida gracias a una superposición de capas de complejidad creciente que arrancaba con esos orígenes humildes y, lentamente, crecía según se







ATION





» [PC] El propio Sid Meier aparece en el juego como portador de buenas nuevas, cada vez que descubrimos una nueva tecnología.

acumulaban las decisiones. Antes de que te dieses cuenta, estabas haciendo malabares con todas las tareas indispensables para mantener tu imperio al tiempo que tratabas de tener un ojo puesto en tus rivales. Una herencia, en realidad, del éxito de los experimentos de Meier en *Railroad Tycoon*, donde había descubierto lo divertido que era tener varios sistemas trabajando en paralelo al mismo tiempo.

Meier se inspiró también en las bases depositadas por otros grandes del momento, como el *SimCity* de Will Wright, o el *Empire* de Walter Bright. Juntando sus propios avances con los de estos visionarios, Meier creó la posibilidad de combinar la exploración turno a turno y el posicionamiento de unidades bélicas con sistemas socioeconómicos, tecnológicos y políticos mucho más ambiciosos, que incluían hasta las filosofías que darían forma a tu civilización durante siglos.

"Lo ideal era que pudiésemos hacerte afrontar problemas interesantes en cada escala temporal y creo que ésa es la base detrás del 'un turno más'", nos cuenta Meier sobre el reclamo más conocido de la serie *Civilization*, legendaria devoradora de horas de sueño y fines de semana sin tregua.

"Trata sobre la anticipación de todas las cosas diferentes que sabes que afrontarás y sobre cómo tu mente está casi todo el tiempo en el futuro, no en el turno presente. Si conseguirmos que te dediques a imaginar lo que podría suceder en los distintos frentes del juego, entonces es cuando te ▶



» [PC] No hay un sólo momento aburrido, si sabes que cada movimiento puede descubrir bárbaros, la ansiada costa o una civilización hostil.

ARMAS O JARRONES

Ya seas un constructor pacífico o un déspota saqueador, existen ciertas tecnologías sin las que tu civilización no llegará muy lejos.

LA RUEDA



Está entre las más importantes de las primeras tecnologías. No sólo permite investigar ingenierías avanzadas, sino fabricar Carros, la superarma de los tíos duros de la Antigüedad.

ALFARERÍA



Los avances agrícolas impulsan el crecimiento para convertirse en una potencia, y la alfarería permite construir Graneros para tener más habitantes: los Carros no sirven para nada si no hay gente encima.



PÓLVORA

La pólvora permite entrenar Mosqueteros, una unidad todoterreno excelente en defensa y que permite expandirte a lo bruto. También abre el camino a la producción de Cañones. ¡Viva la Ciencia!

TEORÍA DE LA GRAVEDAD



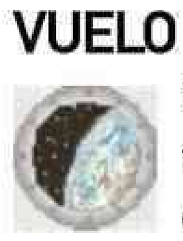
Aparte de las implicaciones prácticas, la Teoría de la Gravedad te da acceso a la maravilla de su descubridor, Isaac Newton, catapultando la producción de Ciencia en Bibliotecas y Universidades en un 66%. Si lo tuyo es la tecnología, éste es tu camino.

SUPERCONDUCTOR



Es un prerrequisito para la instalación militar más vital de todo *Civ*: la Defensa SDI. Es lo único que puede protegerte de las bombas atómicas en la última etapa del juego, así que mejor tenerla antes de que te conviertan en Páramo…

VUELO ESPACIAL



El culmen tecnológico del juego. Esta tecnología permite investigar el programa Apollo y lanza la Carrera Espacial. Deja que el resto se maten entre ellos: tu destino está en las estrellas y la colonización de otros sistemas planetarios.

> "Cuando cambiamos a un sistema por turnos fue cuando todo hizo clic"
> Sid Meier

tenemos totalmente absorbido. Ése era nuestro objetivo: que siempre pasase algo interesante a todos los niveles".

Meier también estaba empeñado en ofrecer una alternativa a todos los juegos anteriores que, en su opinión, exigían un tipo de jugador "básicamente destructor", dado que casi todos iban de "reventar cosas". En vez de eso, quería centrarse en "construir cosas y que la creación de tu propia historia fuese satisfactoria". Y, si bien es cierto que cualquier partida de *Civilization* puede acabar en cenizas radioactivas, hace falta bastante construcción, desarrollo y creación para conseguir llegar hasta ese punto.

Aparte, estas nobles metas estaban guiadas principalmente por el deseo ferviente de Meier de crear el tipo de juego al que le gustaría jugar. En 1991, sin la presencia determinante de Internet para decidir lo que está de moda y lo que no, y en un estado de la industria en el que los costes de desarrollo no eran una locura prohibitiva, Meier y su compañero Shelley podían permitirse experimentar con el diseño e ir un poco por libre. Así, Meier se encargaría de crear distintas versiones e implementar nuevas características y Shelley las probaría todas, aportando su feedback, llevando el juego a límites cada vez más profundos.

Los dos titanes y un grafista fueron durante casi todo el año de desarrollo todo el equipo de *Civ*. Con lo que casi todas sus decisiones se basaban no sólo en su instinto como diseñadores, sino también como jugadores. Nada de testers o de grupos de prueba. Tampoco existía la opción de sacar un parche inmediato si algo salía mal cuando el juego ya estuviese en la calle.

"Si miro atrás, la verdad es que da miedo, y creo que en muchos aspectos simplemente no éramos conscientes", nos cuenta Meier al reflexionar sobre su obra. "Lo metimos en un disquete y lo lanzamos al mundo. durante semanas, sólo recibimos el silencio por respuesta. No es como si hubiese Internet y la retroalimentación que te aporta. Pasaron seis meses antes de recopilar la información para plantearnos siquiera una actualización para eliminar los exploits que usaba la gente."

"Dicho esto, creo que los jugadores de aquella época hacían más la vista gorda con los fallos, y estaban dispuestos a invertir más tiempo para ver todo lo que encerraba el juego. Nuestra ventaja de esa época es que a lo mejor sólo salían cuatro juegos de estrategia al año, así que más o menos teníamos un trimestre para llamar tu atención con *Civ*".

Tiempo necesario, si consideramos que sólo el manual de *Civilization* alcanzaba las 130 páginas. Burce Shelley no sólo escribió sobre las mecánicas, sino que aportó una minienciclopedia de los logros de la especie humana, incluyendo sus modelos económicos, sistemas políticos divergentes y estrategias militares. Incluso hoy, sigue siendo una lectura bastante simpática hasta dejando el juego a un lado. Porque *Civ* se diseñó pensando en que cualquier jugador pudiese entrar sin conocimiento previo, pero a sabiendas de que cualquier jugador mínimamente interesado en algo más que un par de partidas le echaría un ojo al libro. Meier no sólo se refiere a Shelley como un "colaborador maravilloso", también define el manual como algo que



» [PC] Cada tipo de gobierno lleva a estrategias concretas: es difícil mantener un gran ejército con una República.



AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA

Si la política crea extraños compañeros de cama, aquí te ofrecemos una ronda de citas rápidas con los líderes mundiales con los que tienes que compartir el planeta. Cada uno tiene su propia personalidad, y entenderlos puede significar la diferencia entre la guerra hoy o la guerra cuando puedas convertirlos en un cráter humeante.



ALEJANDRO MAGNO

■ El niño bonito de los grandes conquistadores. Y un traidor redomado en *Civ*. Una de sus estrategias favoritas es ofrecerte la paz y mandarla al cuerno en cuanto vea que puede arrasar tu territorio. Nunca relajes tu frontera.



GENGHIS KHAN

■ Al mongol le va expandirse a toda velocidad. Prefiere conquistar varias naciones rivales, y casi siempre es una amenaza permanente, aunque no se le da bien desarrollar su propio imperio. Es de los más divertidos para tus primeras partidas en *Civ*.



JULIO CÉSAR

■ Cayo Julio César destrozó la República, se coronó emperador y le mataron sus propios colegas. En *Civ* se muestra como un líder competente, capaz de equilibrar expansión y desarrollo con una cierta sed de conquista sin piedad.



MAHATMA GANDHI

■ *Civ* se toma ciertas licencias. Tal y como está planteado el juego, el pacifista Gandhi es uno de los que mejor lo tienen para llevar a su civilización a la investigación por encima de todo y ganar la Carrera Espacial. A partir de *Civ II*, es imprevisible como IA.



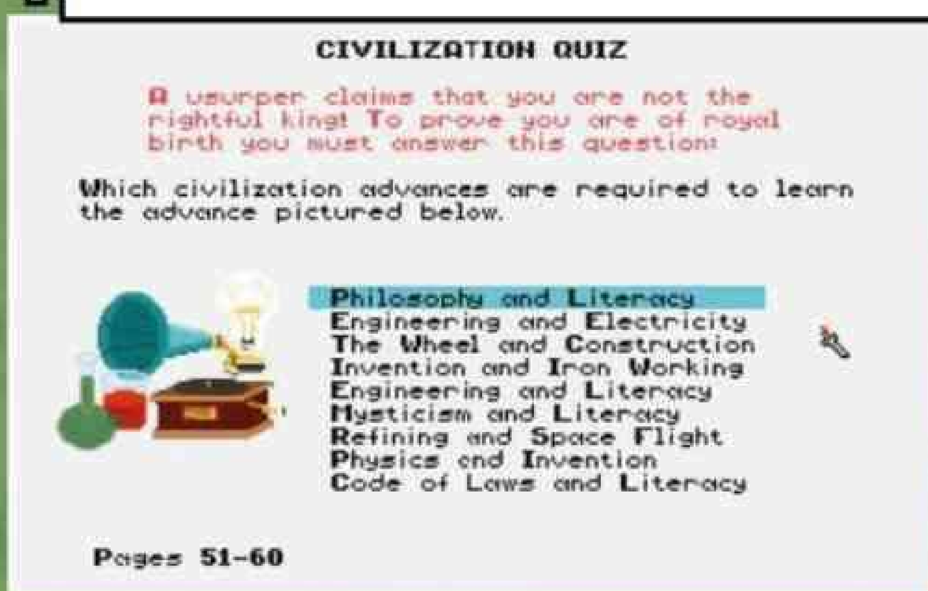
NAPOLEÓN

■ Napoleon es un líder militar de primer orden, pero no desprecia las alianzas, el comercio ni el establecimiento de equilibrios de poder. De acuerdo, es expansionista, pero si le manejas bien no tendrás que preocuparte por él hasta más adelante.

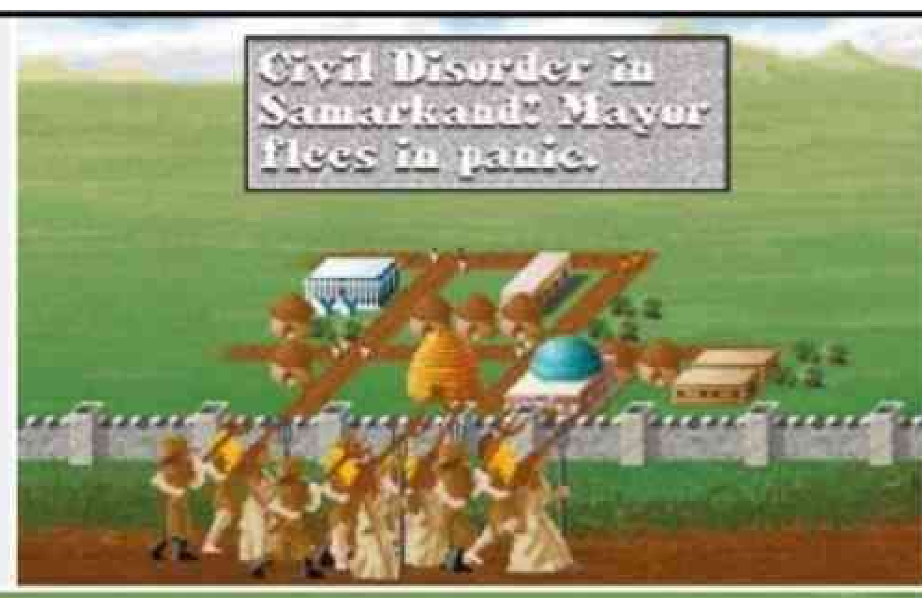


SHAKA

■ El gran rey de los zulúes es un enemigo bastante peligroso si te toca de vecino prehistórico, pero su incapacidad para crear una civilización avanzada será su perdición más adelante. Apaciguarle con diplomacia es buena opción al principio.



» [PC] El manual de 130 páginas también era una protección antipiratería: tenías que contestar preguntas cuya respuesta estaba en el libro para poder jugar.





» [PC] Intentar investigar cada tecnología es una locura. Lo mejor es negociar con otros líderes o, simplemente, adueñarse del saber por la fuerza.

"hace el juego más interesante y dota de mayor peso al conjunto".

Pero las mayores lecciones de *Civ* no están escritas: son el resultado de mucho ensayo y error, con consecuencias a veces inesperadas. Similar, en el fondo, a su anárquico desarrollo.

Meier cuenta como al principio el mapa era mucho más grande, pero eso ralentizaba el ritmoy separaba demasiado los logros. Experimentó con un sistema más similar al control de zonas de *SimCity* que también desechó por requerir poca mano del jugador. Al final, el camino correcto apareció al cambiar el sistema de tiempo real a turnos. "Cuando cambiamos a un sistema por turnos, todo hizo clic. Tenías la sensación de tener el control y te sumergías más en todo lo que sucedía a tu alrededor", cuenta Meier.

El jugador era dueño de su destino, en un juego increíblemente equilibrado en el que pocas veces te sentías superado por los acontecimientos. Y en el que el combate estaba simplificado respecto a los juegos de la época. No hacía falta aprender estrategia real, formaciones u otras zarandajas. Los avances también quedaban muy claros, así como la gestión de recursos. O, como razona Meier, "queríamos que cada sistema fuese evidente y que también quedase claro cómo interactuaban entre sí. Que los jugadores entendiesen el proceso en vez de preguntarse '¿qué acaba de suceder?'. No es divertido ir por detrás de lo que está ocurriendo".

Aparte de algunas decisiones inexplicables llevadas a cabo por unas IA un poco caprichosas (que te consideraban su mejor amigo y su peor enemigo con pocos turnos de diferencia), *Civ* consiguió su propósito. Las siguientes entregas han explorado diferentes sistemas y otorgado prioridad a según qué mecánicas (religión, espionaje, etcétera), pero el equilibrio del título original permanece intacto. 25 años después, *Civilization* no sólo se nutre de nostalgia, también se muestra tan sólido como el primer día. Y deja claro por qué es uno de los pilares del *pecerísimo* género de los 4X.

Meier se muestra humilde, incluso a día de hoy, cuando la serie sigue viva, con una excelente salud, y bajo su supervisión en manos del estudio Firaxis: "es una sensación agradable" para él saber que la serie que lleva su nombre sigue siendo tan apreciada. También, nos resume cómo se siente a día de hoy con respecto a su creación.

"*Civilization* ha creado una comunidad de mentes afines en la que la gente habla de su experiencia personal con cada título. Y el hecho de que, 25 años después siga ahí fuera, es un homenaje a su comunidad. Son ellos los que han puesto tanta energía, creatividad e ideas como hicimos nosotros en su momento, hasta el punto de que existe todo un lenguaje de ideas que es parte de esa comunidad de jugadores de *Civ*. Es una serie que ha unido a mucha gente y eso es algo muy gratificante." ★



LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** MicroProse
- **» CREADOR:** Sid Meier
- **» LANZAMIENTO:** 1991
- **» PLATAFORMA:** Varios
- **» GÉNERO:** Estrategia



LO MEJOR DE MEIER

SPITFIRE ACE
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1982

SID MEIER'S PIRATES!
PLATAFORMA: VARIAS
AÑO: 1987

SID MEIER'S STARSHIPS (FOTO)
SYSTEM: VARIAS
AÑO: 2015





MICRO MACHINES 2 101

■ Micro Machines 2 continuó con la particular propuesta chiflada del original: carreras con vista cenital alrededor del inodoro o mesas de desayuno, añadiendo nuevos vehículos y personajes. Además usó el cartucho J-Cart en Mega Drive, lo que permitía que hasta 8 jugadores compitiesen a la vez.

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** Codemasters
» **DESARROLLADOR:** Supersonic Software
» **LANZAMIENTO:** 1994
» **GÉNERO:** Carreras
» **PLATAFORMAS:** Varias

Eran pequeños y caricaturescos, pero eso no impidió que Micro Machines acelerase hacia los corazones de los jugadores. David Crookes aparca junto a los creadores de lo sería una doble secuela.

Cuando los aficionados a las carreras vieron por primera vez *Micro Machines* en NES, fácilmente podrían haber dejado escapar un comprensible bufido de burla. En una era en la que se buscaba el realismo, una ocurrencia efectista con vehículos minúsculos, que desplegaba carreras alrededor de mesas de piscina y barras de desayuno, suponía un codazo a títulos como *Rad Racer*, que buscaban el realismo.

Aún así el diseñador y programador Andrew Graham logró una jugada maestra con aquel lanzamiento de 1991. *Micro Machines* era sencillo tanto en su concepto como en su ejecución, combinando innovación y acción. Había una amplia variedad de vehículos y un buen número de escenarios divertidos. Pero sobre todo, tenía excelentes opciones multijugador, brindando un increíble juego con el que acumular puntos mientras el jugador se tiraba de los pelos y gritaba.

No hacía falta ser un genio para ver que la secuela tendría que cruzar la meta tarde o temprano. El único problema era que Andrew había vuelto a la universidad en un momento en el que Mega Drive funcionaba muy bien. Esto atemorizaba el corazón de David Darling, que recuerda: "No podíamos esperar a que volviese".

La solución esperaba al otro lado de la ciudad de Leamington Spa en la que estaba el cuartel general de Codemasters, donde un grupo de cuatro desarrolladores habían estado trabajando sobre una zapatería para una compañía llamada Supersonic Software. Produciendo juegos como *Monte Carlo Casino*, *Moto X Simulator*, y *Cosmic Spacehead*, el equipo estaba dirigido por Peter Williamson, que había trabajado para Codemasters en *Super Stuntman* y *Super G-Man* en 1987. "Había hecho montones de juegos que habíamos publicado a lo largo de los años y había construido ese pequeño estudio", dice David. "Así que le fichamos para hacer *Micro Machines 2: Turbo Tournament*".

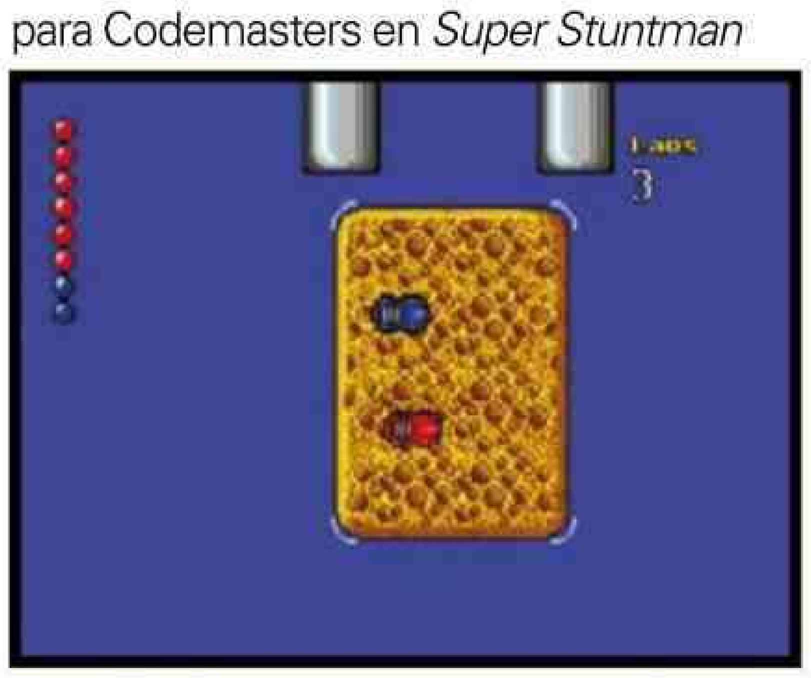
Era una oportunidad que Peter no podía dejar pasar. "Micro Machines había sido un éxito en NES, y Codemasters estaba dirigiendo sus esfuerzos hacia MD. Una secuela parecía lo más obvio, y como había terminado *Cosmic Spacehead*, estaba listo para empezar algo nuevo. Era fan de *Micro Machines*, así que me hice con el trabajo."

La idea para la secuela era replicar las sensaciones del primer juego a la vez que se tiraba todo por el desagüe en lo que a características se refería. Así pues Supersonic usó el juego de Andrew como referencia para que los vehículos tuviesen solo controles de izquierda, derecha, aceleración y frenada, pero el código y los gráficos se crearon por completo partiendo de cero.

Iba a ser la reimaginación que Supersonic haría del juego, con algo de ayuda de Codemasters. Incluía un tortuoso modo desafío para un jugador que premiaba a los dos mejores con la clasificación para la siguiente ronda, y un cara a cara en el que los jugadores debían dejar atrás a su rival a una pantalla de distancia para quitarle vidas. Pero el multijugador era, una vez más, la atracción principal.

"Tomamos muchas de las ideas y elementos de *Micro Machines*. Tratamos de capturar lo que hizo tan grande al juego de Andrew e ir mas allá," explica Peter. "Teníamos la esperanza de que el juego funcionaría bien".

Para David, era importante que el juego no pareciese una secuela perezosa. "Intentábamos hacerlo similar pero distinto," dice David. ▶



» [Mega Drive] La sección de la esponja era una favorita personal de Peter Williamson, como lo es del equipo de RG.



» [Mega Drive] La idea no era permanecer parejos, sino poner cierta distancia entre tú y tus oponentes.

Elige Tu Piloto

Todos teníamos un personaje favorito que escogíamos siempre. ¿Cuál era el tuyo?







» [Mega Drive] Aunque volvieron localizaciones del juego anterior, fueron rediseñadas del todo.

Dominando los vehículos

Un vistazo a cada tipo de vehículo y su manejo



DESCAPOTABLES
■ Ágiles y rápidos, no es particularmente sencillo mantener los descapotables en la pista, dado que derrapan y resbalan en las curvas.



4X4
■ Los jeeps tienen un mejor centro de gravedad lo que hace que girar sea menos problemático, pero aún así alcanzan grandes velocidades.



SUPERCOCHES
■ Aceleración inmediata y conducción holgada hacen del supercoche un vehículo divertido de conducir. También son buenos frenando.



DEPORTIVOS
■ Probablemente los más fáciles de conducir, el deportivo acelera con rapidez pero puede girar con facilidad en las curvas más ajustadas.



CAMIONAZOS
■ Representados por un ancho y aparatoso sprite, el camión de carga tarda lo suyo en acelerar y resulta bastante lento a la hora de girar.



COCHES DE RALLY
■ Similares a los descapotables en cuanto a su aceleración, cuesta mucho frenar para superar las esquinas con un coche de rally.



BICHOS
■ Alias Volkswagen Escarabajo. Se mueven más despacio que sus rivales por las pistas, pero necesitan atención especial en los giros.



MONSTER TRUCKS
■ Los monster trucks resultan pesados, como si condujesen a través de una superficie áspera y resistente. También sufren en los diversos recodos.



HELICÓPTEROS
■ Además de izquierda y derecha, puedes pulsar arriba y abajo para variar la altura. Así pueden pasar por encima o por debajo de obstáculos.



FÓRMULA 1
■ Con un elegante manejo y una sensación instantánea de velocidad al acelerar, los fórmula 1 ayudan a mantenerte en la carrera.



DESLIZADORES
■ Estos barcos dan al jugador la sensación de flotar a través de las pistas acuáticas, acelerando con suavidad y balanceándose en ocasiones.



DRAGSTERS
■ Tienen una sensación de tirón durante su gran aceleración, y también giran de forma salvaje y a menudo se salen de la pista.



BUGGIES
■ Agitándose mientras se sacuden sobre la arena, resbalan y giran cada vez que pulsas izquierda o derecha, haciendo difícil no salirse.



OFF ROADERS
■ Su habilidad para rodar sobre tornillos como si no estuviesen ahí hace de los Off Road vehículos versátiles y rápidos, dignos de ser poseídos.



LANCHAS
■ Si no estás acelerando, las olas se asegurarán de que flotes hacia atrás, aunque esto puede usarse a tu favor como ventaja táctica.



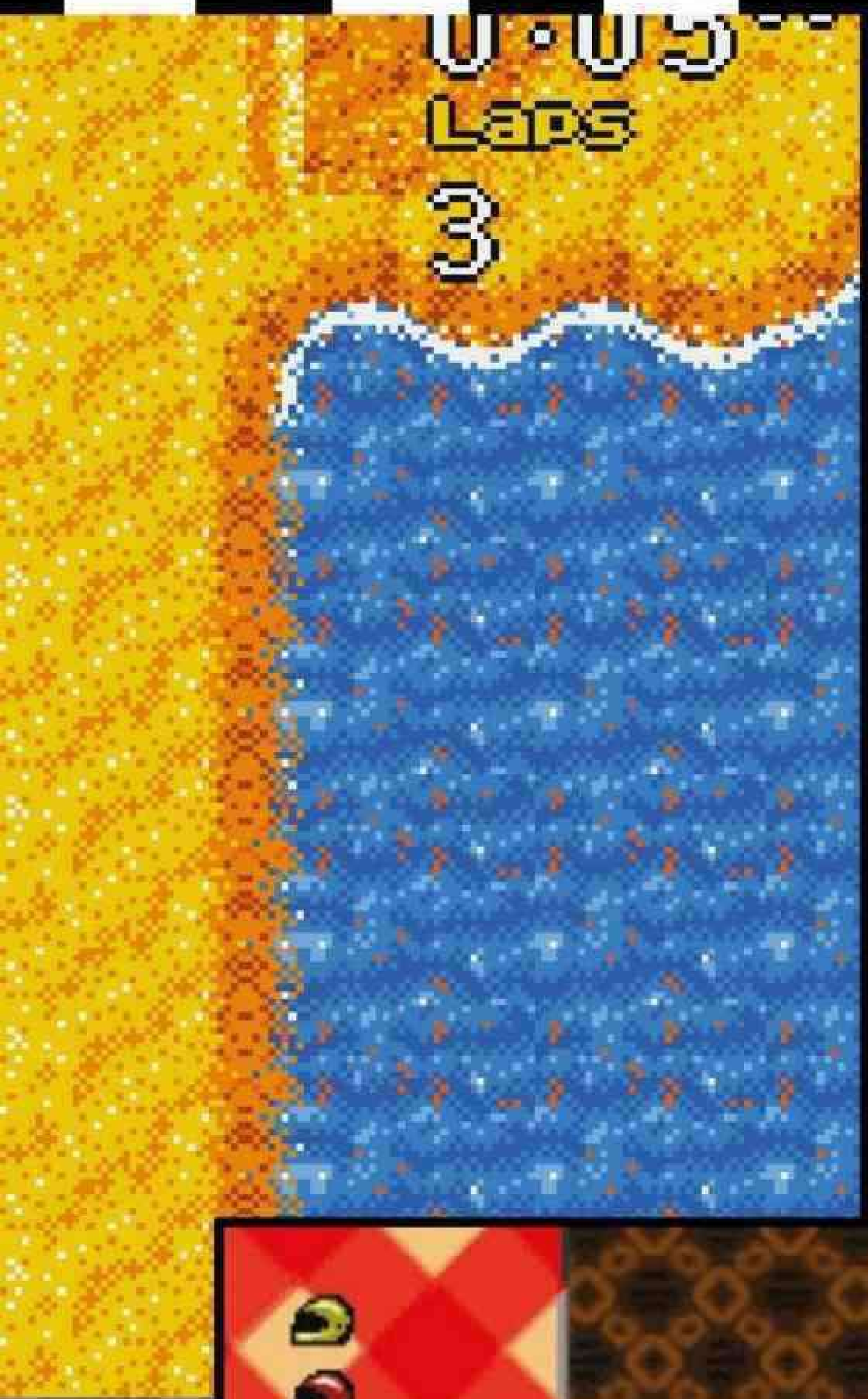
ATV
■ Con un ángulo de giro corto y un ritmo algo más lento, conducir un vibrante ATV está dentro del alcance de un novato de *Micro Machines 2*.

▶ "Habíamos hecho cosas como la mesa de desayuno y la cocina, y entonces empezamos a pensar en el ático, el jardín, y todas esas cosas diferentes. Nos encantó el primer juego, y había cosas que debíamos mantener, pero al mismo tiempo queríamos ser creativos."

Para cuando empezó la producción de la secuela, era 1993 y el juego original se había llevado con éxito — directamente desde NES — a MD por Charlie Skilbeck y Neil Hill. Se apuntó de forma provisional la fecha de lanzamiento de noviembre de 1994. "Hubo algo de presión para alcanzar esa fecha límite," dice Peter. "Estoy seguro de que tuvimos algunas reuniones, pero no puedo recordarlas," dice."Creo que nos lanzamos y fuimos tirando."

Una de las primeras decisiones fue trabajar en la física de los vehículos. Las físicas diferenciadas ya habían sido una característica del primer juego, que había presentado conducciones diferentes con tanques y barcos. Para lograr que pareciese una expansión más que un simple cambio de gráficos, se añadieron más variables para que los vehículos pesados resultasen lentos, por ejemplo. "Queríamos añadir variedad y profundidad, en la que diferentes vehículos y pistas supusiesen una experiencia distinta," dice Peter. "La física fue programada con varios tipos de variables, como fuerza, fricción del aire, fricción de los neumáticos, y bloqueo de las ruedas. Jugar con estos valores hizo que los vehículos se comportasen de forma distinta. Después fue cuestión de jugar y modificar". Los vehículos estaban sujetos a cada una de las 16 localizaciones, las cuales se dividían en lo que acabó sumando 53 circuitos. Además se incluyeron deslizadores y helicópteros ("No creo que



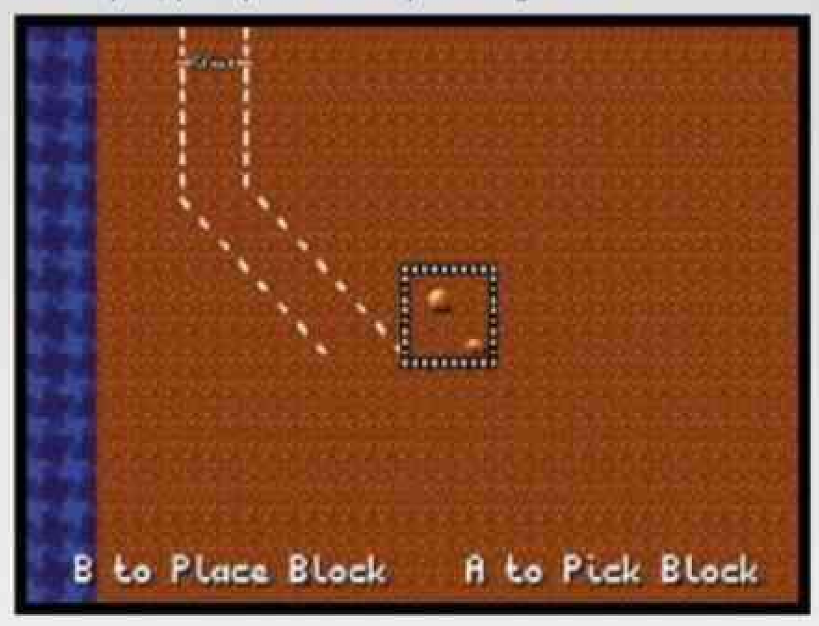




» [Mega Drive] El Construction Kit debutó en la versión de PC, pero se incluyó en la siguiente entrega de Mega Drive.



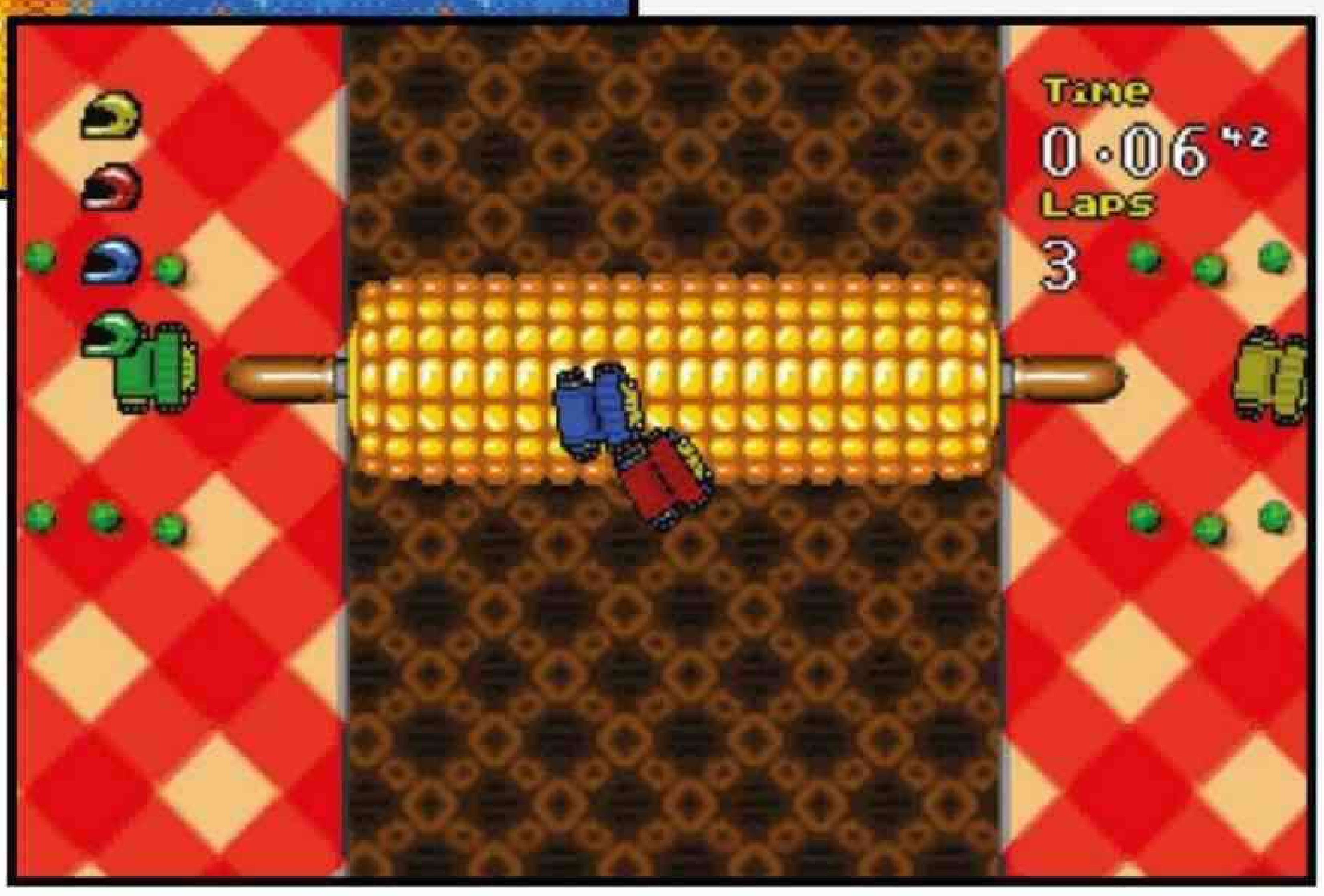
» [Mega Drive] Había muchas piezas entre las que elegir, incluyendo un sinfín de peligros.



» [Mega Drive] Situar las piezas era tan sencillo como pulsar B en el pad, y después usar A para elegir otra.

“El juego hacía que los jugadores interactuasen verbalmente, lo que resultó en mucha diversión”

Peter Williamson



» [PC] Una vez más, los desarrolladores usaron su imaginación para plantear carreras en torno a objetos peculiares.

fuesen los vehículos más fuertes, pero sí aportaron algo," dice Peter).

Estos añadidos doblaron el tamaño del juego de los 4Mb del original hasta los 8Mb de la secuela. Como el equipo utilizó técnicas de compresión, evitaron la necesidad de usar costosos cartuchos de alta capacidad, lo que además permitió el uso de una llamativa innovación: el Joypad Cartridge, comúnmente conocido como J-Cart. Integrado por un cartucho ROM especial con dos puertos adicionales para gamepads, el J-Cart permitía carreras de 4 jugadores simultáneos. "Mucha de la diversión del primer *Micro Machines* se debía a su aspecto social. Dos jugadores en la misma habitación batallando," dice Peter. "El juego era bueno haciendo que los jugadores interactuasen verbalmente entre ellos, lo que potenció la diversión. Expandir esto de 2 a 4 jugadores hizo que fuese aún más divertido. Era un genuino 'party game' mucho antes de que ese término existiese, y el J-Cart fue decisivo en ese aspecto."

Era la creación de David y su hermano Richard, y ya había sido utilizada en *Pete Sampras Tennis*. "*BMX Simulator* fue el primer juego para cuatro jugadores en C64 que sepamos," dice David. "Permitía que dos jugadores usasen el teclado, y joysticks los otros dos. Recordamos lo que eso supuso para *BMX*, así que cuando hicimos *MM2*, meditamos como podríamos tener más jugadores, y el J-Cart fue la solución." De hecho, el J-Cart permitió que los jugadores disfrutasen de un juego para ocho jugadores. "Soy la clase de persona que nunca está satisfecha," dice David. "Así que dije de compartir el controlador y tener ocho jugadores. Fue un poco difícil desde el punto de vista del software porque los coches eran muy pequeños, pero era muy divertido."

El permitir que dos jugadores compartiesen el controlador — una innovación probada en la versión Game Gear del original que se hizo extensiva a la versión SNES de *Micro Machines 2* — supuso el comienzo de una era de juego comunitario a gran escala. No es que Peter estuviese convencido. "Creo que el modo para ocho jugadores fue un buen truco, pero solo era eso," dice. "Es difícil juntar ocho jugadores, todos centrados en jugar un juego, sobre todo porque además debían tener cuatro controladores."

Aún así, consiguió que la gente hablase del juego y mostró ambición, poniendo aún más distancia entre la secuela y el original. Ni siquiera costó tanto conseguirlo. "Estábamos fabricando nuestros propios cartuchos y teníamos un buen jefe de producción a cargo de la fábrica," explica David. "Hizo un prototipo que no suponía demasiado aumento en los costes, así que pensamos que merecía la pena. Además, tampoco fue difícil. Podíamos comprar los puertos de joystick y debíamos modificar la placa. Habíamos comprado un robot que podíamos programar para colocar componentes, lo que hizo todo más sencillo."

Con la mecánica definida, Supersonic se dedicó a mejorar los gráficos y trabajar en los modos que permitían vehículos más pequeños. El salto a MD como plataforma principal había subido el nivel, lo que implicaba que el equipo no podía replicar el look de 8 bits. A pesar de los gráficos de alta resolución, David no estaba contento con los resultados iniciales. "Creo que podría tratarse de mi faceta quisquillosa, pero recuerdo hacer que redibujasen todos los gráficos," rememora. "La perspectiva no era correcta: si la cámara estaba cerca del coche, el efecto ojo de pez era excesivo. Además había alguna ralentización. Tratamos de conseguir 50 fps con la versión para ocho jugadores, pero fue complicado."



» David Darling dejó Codemasters y ahora dirije Kwalee, de juegos móviles.

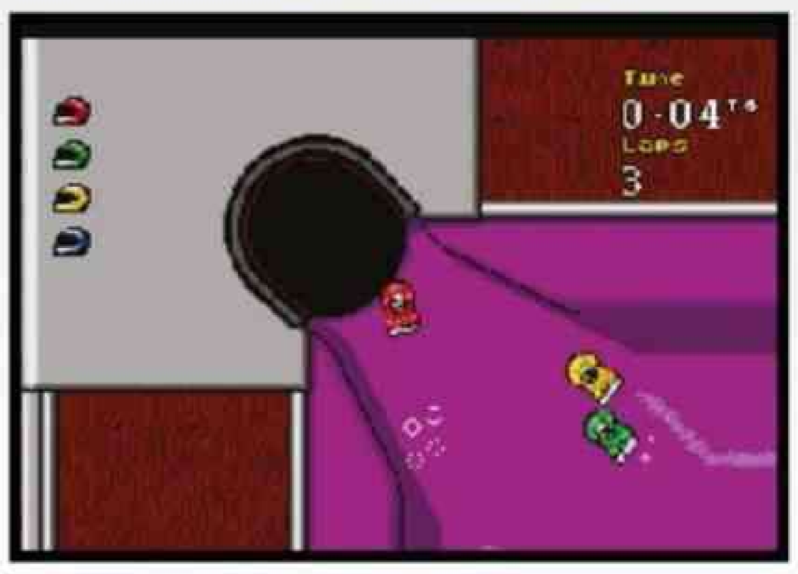
Para perfeccionar los gráficos, Supersonic logró la ayuda de Big Red Software, otra compañía de Leamington SPA. Se les encargó la creación de los gráficos de fondo, labor que recayó en su mayor parte en el artista Mark Neesam. Tuvo que trabajar dentro de unos límites, — "Se trataba más que nada de un número máximo de tiles gráficos por cada tema," dice Mark — pero le dejaron trabajar a su aire, usando un Amiga 500 con un disco duro de 20 MB.

Algunos de los gráficos fueron difíciles de implementar. "Tenía los gráficos originales para trastear, lo que fue de gran ayuda, en especial al tener los fondos, como la arena, el suelo, las burbujas de baño y las mesas," continúa Mark. "Pero incluso hacer una textura decente de arena es más difícil de lo que piensas. Es complicado lograr algo que no contenga patrones no deseados. Creo recordar que tuve una crisis tratando de mejorar un par de ellas, cuando solo conseguía empeorarlas. Los colores extra hacían que embarrase gráficos que habían sido bonitos y definidos, así que aprendí a no meterme en ocasiones. Aún así, algunas se beneficiaban de un repaso usando la mayor paleta para limpiarlas, y de usar antialiasing en los dientes de sierra cuando hiciera falta." De hecho, afirma que el desafío fue tratar de crear objetos chulos e interesantes que utilizasen el menor número de tiles gráficos posible, dado que eran muy limitados. "Pero MD podía girar sus tiles en los ejes X e Y, lo que nos permitía crear objetos más grandes. Acabaron siendo bastante simétricos en uno o ambos ejes la mayor parte del tiempo," añade Mark. "Notarás que el juego tiene muchos objetos circulares grandes: las flores en los niveles del jardín, los boles de sopa y las gelatinas en la mesa de la cocina, y demás. Además cualquier cosa con forma rectangular tiende a estar en ángulo recto o a 45 grados por la misma razón: puedes girar los tiles para reutilizarlos. Así pude hacer cosas como grandes botellas de vino, botiquines, y los granos de maíz en la mazorca que usaban relativamente pocos tiles."

Aunque este ahorro era en buena parte una necesidad, ocasionalmente Mark lo hacía para liberar espacio de cara a proyectos personales. "La motosierra con 'The Beast' escrito en el banco de trabajo, la porción de nouvelle cuisine



» [Mega Drive] Había opciones para cuatro jugadores, y el Party Play permitía hasta 16 corredores en total.



» [Mega Drive] La mesa de billar del juego original regresa, pero con un nuevo tapete sobre el que correr.



» [Mega Drive] Además de coches, *Micro Machines 2* te ponía a los mandos de otros vehículos, como estos ATV.



» [PC] Parte del escenario era interactivo, como estos taladros que entorpecían a los jugadores.



HITOS DEL CREADOR

MICRO MACHINES MILITARY
SISTEMA: Mega Drive
AÑO: 1996

ANTZ EXTREME RACING
SISTEMA: Varios
AÑO: 2002

EMERGENCY MAYHEM **(EN LA FOTO)**
SISTEMA: Wii
AÑO: 2008



"Seguíamos pidiendo mejoras y trabajando en ello hasta que fuese como el original"
David Darling

en un plato en el nivel de la mesa y demás...," dice. Era la clase de cosas que a David y a su hermano, Richard, les gustaba ver. "Richard jugó un gran papel," dice Peter. "Tenía un gran ojo para el detalle, y nos animaba a retocar las cosas hasta la saciedad, algo que era esencial para conseguir que la mecánica de juego estuviese lograda."

Micro Machines 2 permitía una mayor interacción con los fondos. "Había niveles que transcurrían principalmente a oscuras y huecos en la madera del ático por los que podías caer," dice Darling. Pequeñas características como esas eran geniales, y Peter y su equipo aportaron muchas innovaciónes." Las palas en el nivel del pinball podían sacar a los coches de la pista, los semáforos podían cambiar en Crossing Chaos y enviar vehículos precipitándose en tu dirección, y los taladros podían estrechar la carretera y causar un feo accidente si alcanzaban la carrocería. El bosque tenía zonas débiles que, una vez se atravesaban, se convertían en hoyos, cambiando la dinámica de la carrera.

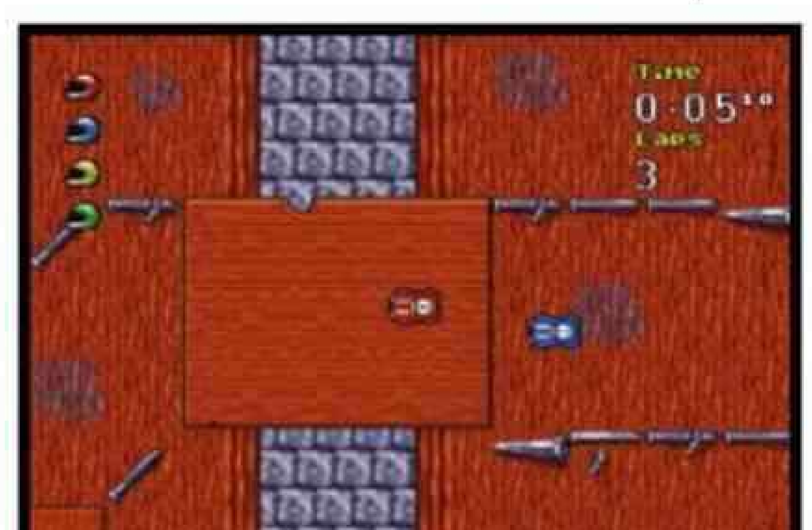
"En términos de características de pista, creo que la esponja de la cocina fue la mejor adición," dice Peter, refiriéndose a una sección del circuito que hacia que los jugadores midiesen la entrada del vehículo en una esponja que se movía con lentitud y después calculasen el mejor momento para salir disparados de ella. "Creo que pausar la carrera para añadir una pequeña zona de combate fue un verdadero plus."

Peter también destaca una sencilla pista llamada Banked Oval con tan solo dos giros que superar. "Como los coches eran rápidos, calcular bien los giros era la clave," añade Peter. "Ese diseño simple, que una vez más supuso un sinfín de retoques, funcionó muy bien. La pista del inodoro que llevaba 4 segundos por vuelta también era genial."

Aún así había algunos problemas que solucionar. David confiesa que al principio no le gustaba la física de la secuela, señalando que adoraba la forma en que el primer juego plasmó los deslizamientos, evitando el sentimiento de estar maniobrando un tren a lo largo de una vía. Aquello no se estaba replicando satisfactoriamente en la secuela, tal y como explica: "Si no tienes esa sensación, entonces no estás corriendo, solo flotas," dice David. "Lo que quieres es que girar sea distinto dependiendo de la línea que sigas, y debes perder velocidad cuando giras. Seguimos pidiendo mejoras y trabajando en ello hasta que fue como el original." Al final, funcionó a la perfección.

El juego conoció numerosos ports, con versiones lpara DOS, Game Gear, SNES y GB. En 1996 — tras unas ventas superiores a las 250.000 copias — se lanzó una actualización para MD titulada *Micro Machines Turbo Tournament '96*. Esta actualizó las pistas y añadía 8 nuevas incluyendo una barbacoa, un gimnasio, y un laboratorio, sumando un total de 65 circuitos. Además contaba con una nueva banda sonora. Solo estuvo disponible en la región PAL.

"Supongo que los territorios de lanzamiento iban en función del alcance comercial de Codemasters," explica Peter. "EE.UU. era un mercado muy



» [PC] Cada pista tenía detalles llamativos, como puentes improvisados para elevar el nivel de riesgo.

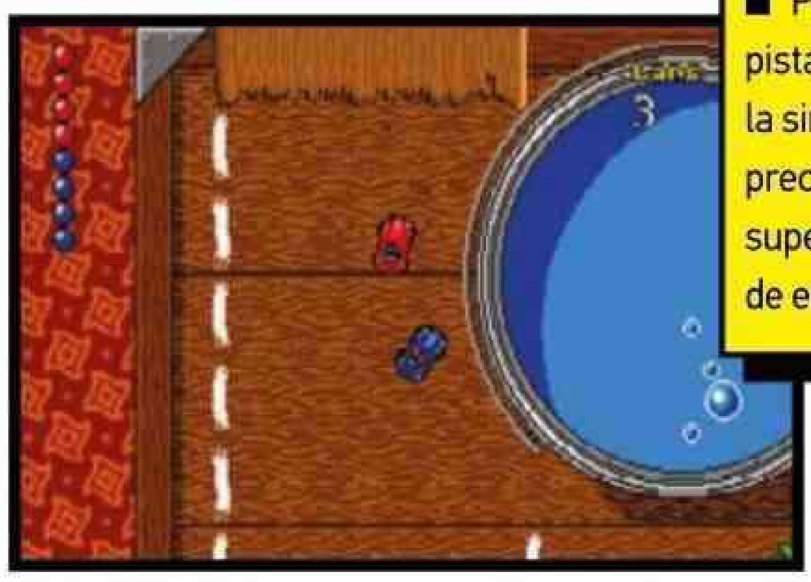
duro, y en aquella época Codemasters era una compañía británica relativamente pequeña," añade. "*MM'96* estuvo inspirado por el éxito de *MM 2*, que logró el 4º puesto en la lista de éxitos británica la navidad anterior. Algo grande. El juego tuvo éxito comercial, así que seguro que iba a tener una secuela. Solo teníamos seis meses para producir dicha secuela, así que *MM'96* fue más bien un remix de *MM2* con características adicionales."

La nueva versión añadió un kit de construcción, incluido previamente en la versión DOS, que permitía a los jugadores diseñar sus propios recorridos. "Incluso en aquellos tiempos ya nos habíamos metido en el terreno del contenido generado por el usuario," dice David. "Era una continuación de lo que habíamos estado haciendo con Game Genie. Teníamos un libro con todos los códigos, pero la gente empezó a encontrar sus propios códigos y a compartirlos en las revistas."

A Peter le impresionó esta aportación: "Probablemente fue la mayor innovación de *MM'96*. El diseño de pistas era un factor clave para lograr una buena experiencia *MM*, y como desarrolladores invertimos mucho tiempo en variar cada pista hasta que estuviesen bien. Parecía una buena idea otorgar a los usuarios una parte de ese control. El sistema era sencillo, pero funcionaba y se produjeron unas cuantas pistas bastante buenas."

Había muchos temas y piezas de pista para elegir, y se podían guardar en la memoria NVR del J-Cart. El juego supuso tal éxito que se le encargó a Supersonic el desarrollo de *Micro Machines Military*. A pesar de todo, Andrew Graham volvió para Micro *Machines v3*.

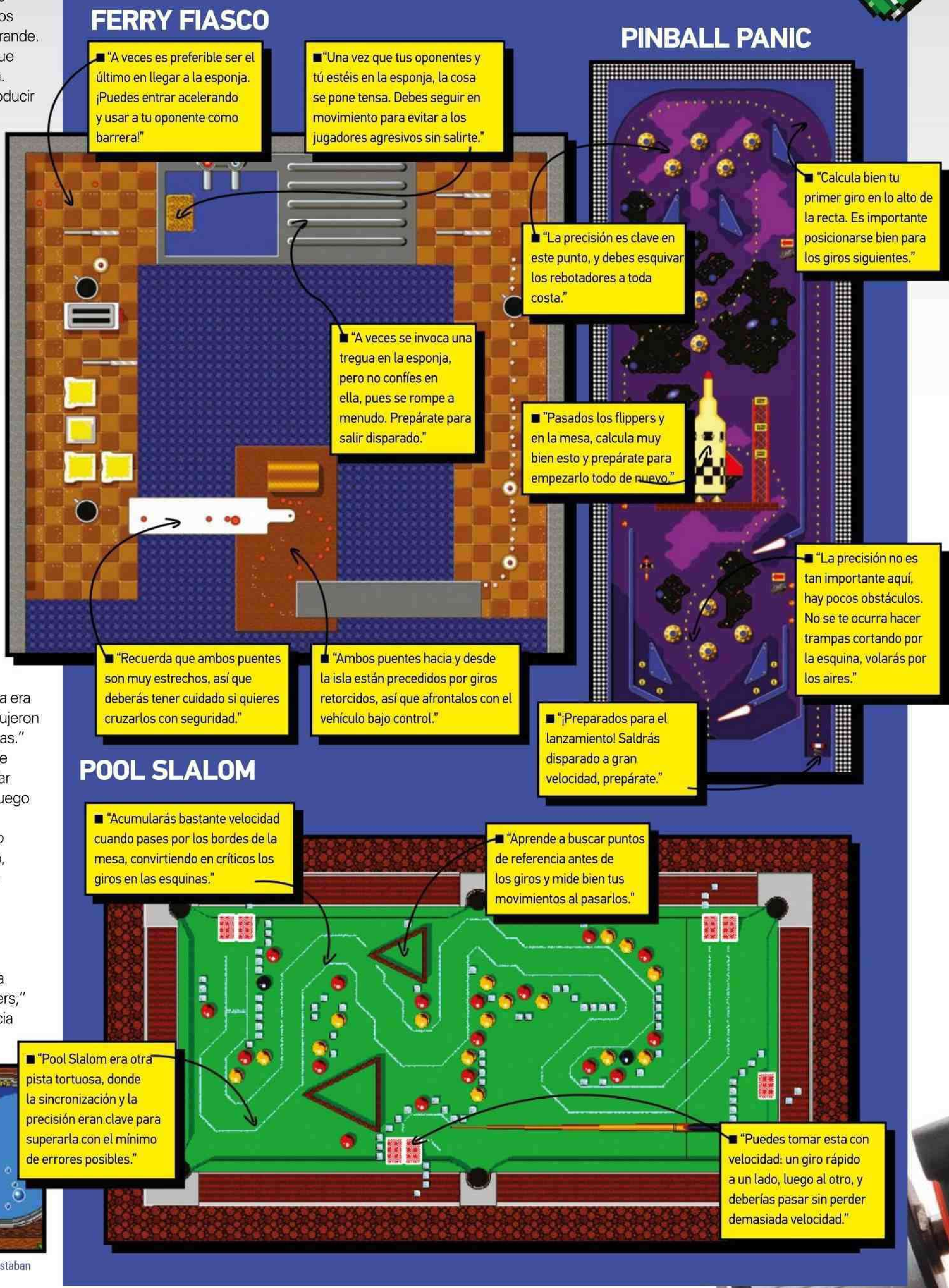
Hoy en día el legado Micro Machines continúa. A finales de 2014 Codemasters creó un título similar llamado *Toybox Turbos*. "Ha sido un buen viaje para Codemasters," dice David. Pero aún queda distancia por recorrer... *



» [Mega Drive] Montones de objetos hogareños estaban dispersos por cada uno de los circuitos.

Amo del circuito

Peter Williamson nos ofrece sus estrategias para tres circuitos



LA ÚLTIMA TENTACIÓN DE TOPO
TEMPTATIONS

En los albores de Topo Soft, Javier Cano manejaba el timón de una nave que acababa de adentrarse en una aventura que, tiempo después, muchos calificarían de dorada. Erbe Software, distribuidora matriz de Topo, buscaba tripulación que pudiera acompañar a Cano, tentando a nuevos talentos a través de las revistas. Esta es la historia de dos hermanos que acabaron cayendo en aquella tentación.

Por Jesús Relinque "Pedja"



» [MSX] Era factible apuntar al pura sangre azul. El cabreo que cogía era "de caballo". Aunque había tener muy pocos escrúpulos para disparar con a un jamelgo con una mirada tan encantadora.



» [MSX] El "peloto" amarillo de *Ale-Hop* las pasaba canutas para esquivar los obstáculos. No es extrañar esa cara de cabreo. El colorido de los juegos de los hermanos López Navarro era deslumbrante.

En el año 1986, dos asturianos enviaron sendos videojuegos a las oficinas de Erbe en respuesta a cierto anuncio publicado por dicha compañía. Ambos jóvenes compartían pasiones, microordenador y apellidos: López Navarro. Sin embargo, antes de continuar desarrollando lo que sucedió a partir de aquel momento, viajemos en el tiempo unos años antes; concretamente, a principios de la década de los ochenta. Por aquel entonces, nuestros protagonistas tuvieron un punto de entrada similar en la tecnología informática: el simpar ZX81 de Sinclair.

Al realizar un ejercicio de retrospectiva, Alberto López Navarro no puede ocultar cuánto le marcó aquel ordenador: "Recuerdo la primera consola que tuvimos en casa. Era el clásico ping-pong en blanco y negro, aunque todavía no lo llamaría videojuego. Para mí, la era de los micros empezó con el ZX81: me pasaba los sábados por la mañana en un centro comercial para enredar con el que tenían expuesto, hasta que finalmente un compañero de mi padre nos trajo uno de Londres ¡Eran mucho más baratos allí!. Fue así como empecé a escribir programas en el código máquina del procesador Z80".

Por su parte, Luis López Navarro se confiesa cómplice en el plan maestro de su hermano: "Como muchos de mi generación, comencé a jugar con el *Asteroids*, en una máquina de un bar de Oviedo con mis primos. También tengo recuerdos de aquellos sábados en los que íbamos a gorronear un Sinclair ZX81 que tenían de exposición en unos grandes almacenes de Santander, tratando de meter 'de extranjis' las líneas de código que me preparaba en casa durante la semana". Desconocemos si los sufridos dependientes imaginaron en algún momento que aquellos críos se convertirían en programadores de videojuegos.

Así, el primer programa que Alberto estima lo suficientemente digno como para considerarlo videojuego fue un asistente para jugar a *Monopoly* que escribió para Spectrum -"el ordenador me lo prestó un vecino", apunta Alberto-. Su código, en perfecto lenguaje BASIC, llegó a ser publicado por la revista *Microhobby Semanal* a mediados de mayo de 1985. "Aunque hoy parezca increíble, en aquellos tiempos copiábamos a mano los listados de los programas de estas publicaciones, que podían llegar a tener miles de líneas", relata Alberto. Este *Monopoly* no tenía gráficos, ni falta que le hacía. La imaginación, valor 'ochentero' donde los haya, se encargaba de rellenar los espacios en blanco.



» Los hermanos López Navarro en su garaje particupar, 1987. Topo les había enviado un sistema de desarrollo para compilar en PC para después pasarlo todo directamente al MSX.



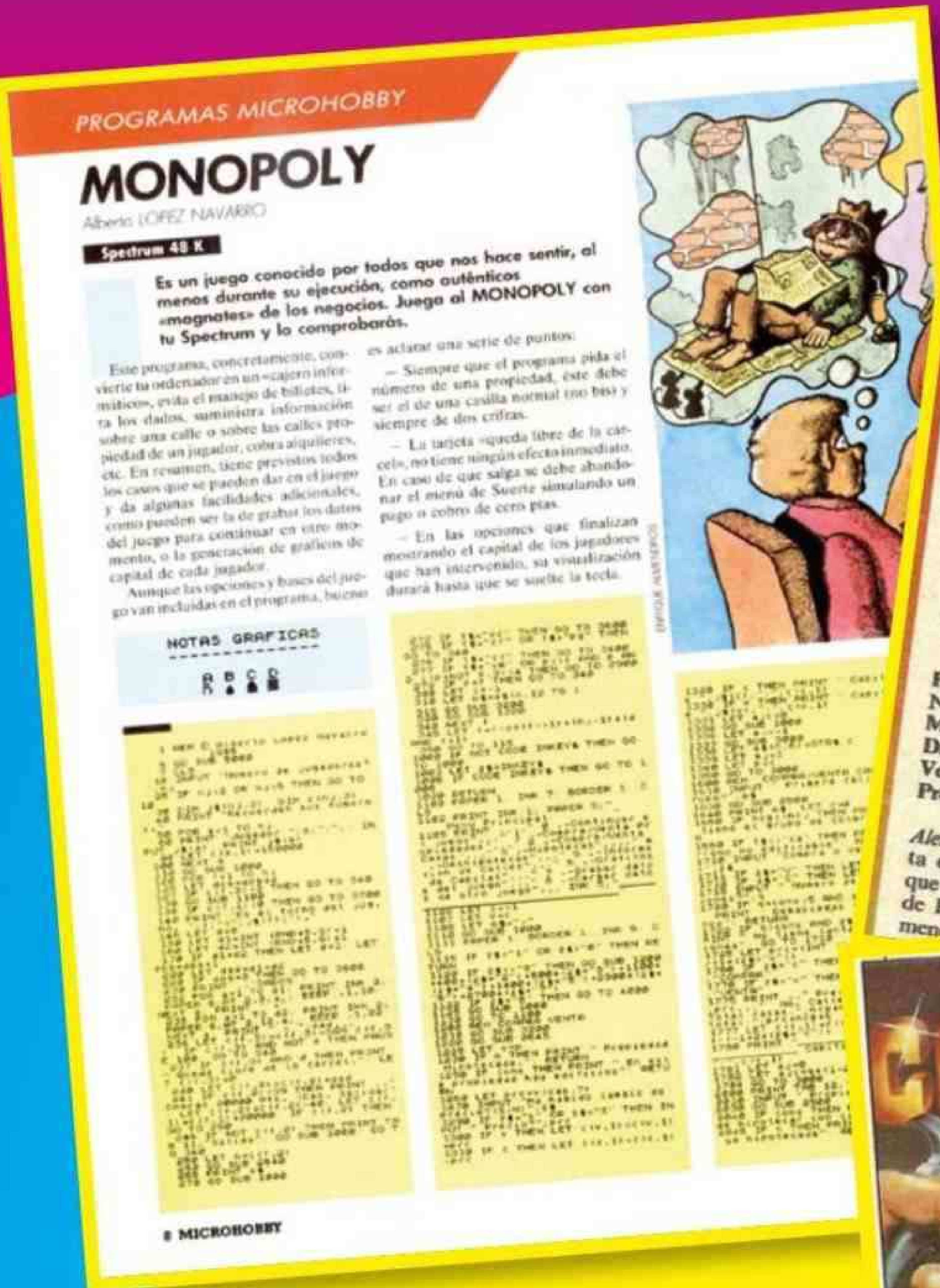
» [MSX] La pantalla de carga de *Temptations* reproducía con bastante arte la carátula original, obra del maestro Alfonso Azpiri. El orondo monje, intentando escapar de las garras del averno.

Un año después de que *Monopoly* lanzara sus dados virtuales en *Microhobby*, sería *Micromanía* -publicación hermana- la que editase un anuncio a través del cual se intentaba captar la atención de las jóvenes promesas del diseño de videojuegos de nuestro país; concretamente, apareció en el número 15 de su primera época, puesto a la venta en el mes de septiembre de 1986. El anuncio en cuestión se dirigía al lector en nombre de Erbe Software y lo hacía utilizando un tono desenfadado, prometiendo días de vino, rosas, Porsches y vacaciones en Hawaii, a la par que se advertía al futuro crack de los peligros de defraudar a Hacienda. Finalmente, la parte seria de aquella comunicación instaba a los desarrolladores a enviar sus juegos al número 17 de la calle Santa Engracia, donde se ubicaba la madrileña oficina de Erbe.

De cómo exprimir el MSX

Regresemos, pues, al punto de origen de nuestra historia. Los hermanos López Navarro leen el anuncio de marras en *Micromanía* y deciden hacer llegar sus creaciones a Erbe. Como decíamos al principio, desarrollaron un par de juegos, y ambos iban destinados a una misma máquina de 8 bits: MSX. ¿Por qué escoger el estándar japonés como plataforma? Alberto se deshace en elogios al responder a la pregunta del millón: "El MSX se convirtió en mi ordenador favorito. Técnicamente hablando, era muy superior al Spectrum y Amstrad, sus grandes rivales. Tenía un chip gráfico dedicado con RAM independiente y sprites, y otro chip de sonido. Todo esto descargaba la CPU y le daba muchas más prestaciones; en aquellos tiempos teníamos que aprovechar hasta el último ciclo de reloj. Pero llegó algo tarde y el mercado ya estaba copado por Sinclair y Amstrad. Los MSX eran máquinas bastante caras, y eso hizo que no fuesen un gran éxito de ventas. Y en consecuencia, que no hubiese demasiado interés en desarrollar software para estas máquinas, ya que las ventas eran pequeñas en relación a las de los otros 'gigantes'".

El primero de estos títulos fue *Colt 36*, que formó parte de la parrilla inicial de juegos de Topo Soft a mediados de 1987. Fue el bautismo de fuego de Luis López Navarro, y hay que reconocer que no quedó nada mal. Utilizando la temática western como telón de fondo, *Colt 36* nos pedía que encarnásemos a un estresado sheriff que debía dar buena cuenta de los maleantes del condado. El juego constaba de un total de cuatro niveles y un puñado de balas que gastar mientras desplazábamos el punto de mira a lo largo y ancho del escenario. Llamaba la atención el scroll de pantalla implementado, algo que hacía posible la aparición de algunos enemigos fuera de nuestro campo de visión. Luis solventó este problema colocando un muñeco en la zona de marcadores, cuyos ojos




Especial MSX

Esta semana hemos seleccionado un par de curiosos programas de este sistema. Curiosos por diferentes razones. Son el último trabajo de la compañía Topo. Han sido realizados por dos jóvenes valores de esta compañía: Luis, de 17 años, y Alberto, de 19. Tanto uno como otro se apellidan López Navarro, y es que resulta que, además de asturianos, son totalmente hermanos. A Luis, los aficionados le recordaréis como autor del *Colt 36*, y vuelve ahora al ataque con *Temptations*. Alberto, por su parte, se estrena en esta ocasión con *Alehop*. Bienvenido.

'Alehop'

Programador: Alberto López Navarro.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Alehop es la historia de una pelota espacial y cosmonauta a la que sus superiores, el Consejo de Pelotos Ancianos...

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000! TO 56009!:READ A
30 POKE I,A:NEXT
40 BLOAD"cas:",R:GOTO 40
50 DATA 201,201...
60 DATA ...
```




'Colt 36'

Versiones: MSX.
Precio: 875 pesetas.
Puntuación:

Los recién aparecidos Topo lanzan al mercado un juego en exclusiva para el sistema MSX. Un programa en el que puedes sentirte Gary Cooper en *Solo ante el peligro*, enfrentándote en solitario a las bandas de forajidos que asolan la pantalla.

Desde los mandos controlas un punto de mira que debes enfocar sobre tus enemigos antes de disparar. Recuerda que éstos suelen aparecer por el lugar más insospechado, aunque en ocasiones (y en un alarde de chulería) asomen la mano para anunciarse.

Los ojos de tu ayudante, al que puedes ver en la parte inferior de la pantalla, te indicarán el lugar por el que surgirá tu próximo atacante. Según el número de enemigos que elimines recibirás, al terminar el juego, un calificativo. Si quieres que éste sea el de *sheriff* del condado no dudes en utilizar este cargador, tecleándolo antes de la versión original del juego.

```
1 REM COLTPOKE (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 BLOAD"cas:",R
30 BLOAD"cas:",R
40 CLEAR200,39824!
50 BLOAD"cas:",R
60 BLOAD"cas:
70 POKE 37090!,17:POKE 34725!,17
80 DEFUSR=38031!:A=USR(0)
```

» Arriba: Reseña del primer videojuego de Alberto, *Monopoly*, publicado en septiembre de 1987 en *Micromanía*. Derecha: Reseña de *Colt 36* en *El Tebeo Informático*, con cargador incluido.

miraban siempre en la dirección en la que el cuatrero de turno haría acto de presencia. Con todo, la lentitud del scroll lastraba un tanto la experiencia jugable.

"*Colt 36* estaba básicamente copiado de una recreativa de gángsters y tuvo mucha suerte con el momento en que se publicó. Fue lo primero que hice y digamos que era semi-profesional; de hecho tenía incluso parte programada en BASIC, pero lo mandé por correo a Erbe y coincidió que justo estaban montando Topo y lo sacaron como uno de los primeros títulos", relata el programador acerca de su creación inicial. En el menú principal de *Colt 36* se atribuía la autoría del juego a un tal 'Luigilópez'. "Era mi apodo entre mis amigos del cole", apunta Luis acerca de su mote, que molaba mucho más que los clásicos 'gafotas', 'esmirriao', 'cabezón' y otras lindeces surgidas en la época de la EGB.

El segundo juego, publicado a principios de 1988, fue conocido como *Ale-Hop*. Esta vez, la programación corría por cuenta de Alberto, mientras que su hermano se encargó de diseñar todo el apartado visual. Y se notaba. *Colt 36* y *Ale-Hop* fueron desarrollados prácticamente a la par -"literalmente, nos estábamos pegando por el MSX Hit Bit para programar", comenta Alberto- y ambos hacían buen uso de la potencia gráfica del MSX, situándose en dicho apartado muy por encima de las prestaciones que solía ofrecer el software de entretenimiento desarrollado en España para el estándar japonés.

Ale-Hop proponía al jugador un desafío de habilidad con scroll de pantalla, carreras contra el tiempo y escenarios minados de obstáculos y criaturas hostiles. El protagonista era una simple bola con ojos. Pero, ay, se hacía querer. Aquel 'peloto' amarillo se manejaba a las mil maravillas, siendo su gradual salto su arma más poderosa para avanzar sin tropezarse con los enemigos. Superar todos los niveles era misión prácticamente imposible, puesto que el título no hacía ninguna concesión al jugador, otorgándole una sola vida para terminarlo. "Efectivamente, igual me pasé un poco con *Ale-Hop* -explica Alberto- Era un juego con una cierta 'curva de aprendizaje'. Una vez que sabías dónde estaban las cosas que tenías que pisar y las que



» [MSX] El novicio Nonato tendrá que rezar unos cuantos Ave Marías para salir de aquí.



» [MSX] Cuevas, enemigos y patrones, saltos imposibles...Era todo lo que se llevaba por aquella época.



» Un Hit-Bit de Sony corriendo a toda máquina una copia de *Temptations*. Divino y celestial.



» [MSX] La inercia de *Temptations* era más peligrosa que pisarle lo 'fregao' a tu madre los domingos.

no (algo que sólo se aprendía por ensayo y error), no había problema en pasar de fase. Aunque esto era el denominador común en los juegos de la época. No se trataba sólo de tener reflejos y habilidad, sino de conocer los truquillos".

Con todo, si algún osado lograba llegar al final, sería recibido con un intrigante mensaje que le retaba a jugar a *Temptations*. Cabe apuntar que esta práctica fue muy habitual en los años dorados de Ultimate, donde el final de cada aventura protagonizada por Sabreman era el principio de la siguiente. La excepción que terminó por confirmar la regla fue *Mire Mare*, título que se anunciaba al culminar *Knight Lore* y que se quedaría para siempre en el limbo de los hermanos Stamper.

Javier Cano le ofreció a Luis formar parte de la plantilla de Topo Soft, pero declinó la oferta para iniciar sus estudios universitarios

Temptations: un pecado no jugarlo

Pero… ¿qué demonios era *Temptations*? Se trataba del tercer título en discordia, programado en exclusiva por Luis un año después de leer el famoso anuncio. Eso sí, no estuvo del todo solo, ya que contó con la asesoría técnica de su hermano Alberto. *Temptations* sería publicado por Erbe en la primavera de 1988, con una maravillosa carátula de Alfonso Azpiri en la que un imberbe monje levitaba intentando escapar de unas garras que emergían de las mismísimas entrañas de la Tierra. En su pantalla de introducción sonaban los compases de una melodía compuesta por César Astudillo "Gominolas" que, en palabras de su compositor, "era muy cromática y con vibratos, para crear una atmósfera entre el humor y el miedito". Astudillo también fue el responsable de las bandas sonoras de *Colt 36* y *Ale-Hop*.

Vamos a proponer al lector que intente adivinar cómo surgió la idea que sustentaba el argumento de *Temptations*. Una pista: el título del juego. Otra: el monje dibujado por Azpiri. ¿Ya? Bien, acudamos a su hacedor para comprobar si hemos acertado. "El monje protagonista y su lucha contra la tentación estaban basados en mi profesor de religión, que me suspendía porque, aunque me sabía los dogmas, 'se notaba que no me los creía' y no paraba de darnos la turra con la masturbación y la fornicación. A pesar de que era capaz de acabarme el juego de un tirón, no superé ese tema hasta que me fui de ejercicios espirituales y por fin me aprobó". El relato de Luis, basado en hechos reales, consigue superar cualquier ficción que hayamos podido imaginar.

El planteamiento jugable de *Temptations* se plasmaba pantalla a pantalla a través de una sabrosa mezcla entre plataformas, exigentes saltos y frenéticas dosis de acción. Manejamos al novicio Noni, una especie de Adso -el discípulo de Fray Guillermo en *La Abadía del Crimen*- con problemas de obesidad, cuyas habilidades se repartían entre el salto de precisión y el lanzamiento de flechas. Es como si las mecánicas de *Abu Simbel Profanation* recibieran un chute del mejor arcade. El propio Luis confiesa sus influencias: "El estímulo para hacer juegos en aquella época era el 'esto lo puedo programar yo y jugar gratis'. Hice *Temptations* para evitar dejarme todos los ahorros en el *Ghosts 'N Goblins* del salón de recreativas. En el fondo, copiaba bastante su atmósfera, aunque temáticamente adaptado a mi realidad de estudiante de bachillerato de colegio de curas".

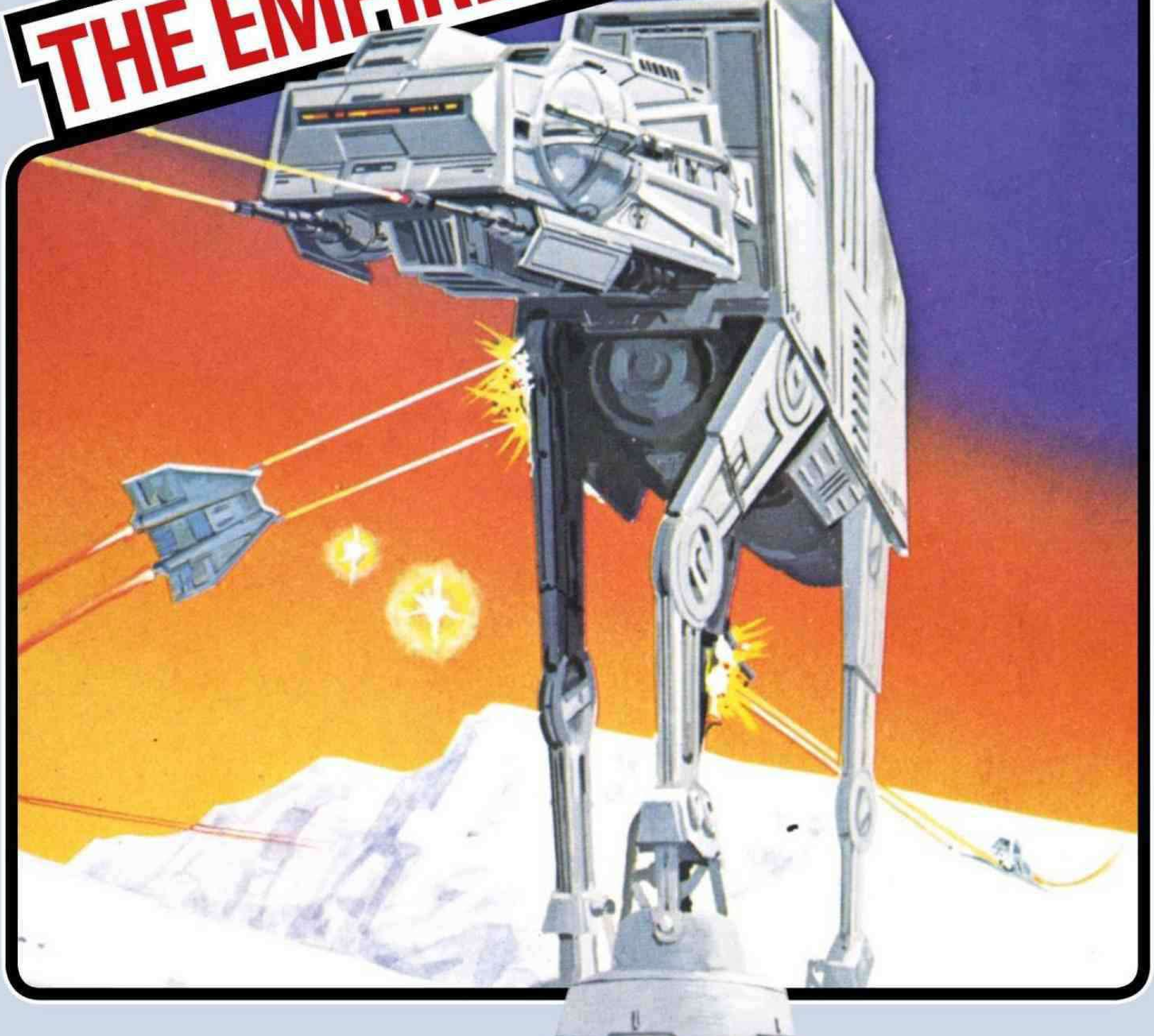
No son pocos los usuarios de MSX que tienen en alta estima a *Temptations*; tanto, que no dudan en lamentar el olvido en el que dicho juego suele caer a la hora de enumerar el Alfa y el Omega de la Edad de Oro del software español. Méritos no le faltan. Volver a probarlo en la actualidad equivale a degustar la frescura de su propuesta y el buen gusto con el que fue realizado. Resulta tan adictivo que, por momentos, nos parecerá estar ante un producto firmado por la Konami de los buenos viejos tiempos.

El limbo del MSX

Después de aquello, los hermanos no volvieron a programar ningún videojuego más para Topo Soft. Sin embargo, la historia podía haber sido muy distinta, ya que el propio Luis nos contó que, en una visita a las oficinas de Topo, Javier Cano le ofreció entrar en plantilla -"y con un sueldo bastante loco para un chaval de 17 años", apunta el programador- aunque finalmente declinó la oferta para comenzar sus estudios universitarios. Su hermano Alberto también tomó el camino académico, dejando en el tintero un arcade espacial que nunca vería la luz.

La era "post López Navarro" de Topo Soft fue mucho más olvidadiza con el MSX. La empresa madrileña no volvió a lanzar títulos exclusivos para dicho soporte, mientras que las versiones para MSX de sus juegos apenas aprovechaban las posibilidades del estándar, limitándose a calcar lo que ofrecía la correspondiente versión de Spectrum. "La programación era diferente para cada plataforma -recuerda Luis- y suponía hacerlo todo dos veces, aparte de que los gráficos eran difícilmente adaptables. Así, o usabas unos gráficos chungos para los dos, renunciando a las posibilidades del MSX en cuanto a cantidad de colores, sprites y demás, o lo hacías todo de nuevo". Estamos seguros de que, tras repasar la historia que os acabamos de contar, las tres creaciones exclusivas que Topo Soft lanzó para MSX habrán adquirido un lugar mucho más importante en vuestro ranking particular de la Edad de Oro, y porqué no, en vuestro propio corazoncito. Amén. *

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK



La entrada de Parker Brothers en los videojuegos, a principios de los 80, unió al veterano diseñador Sam Kjellman con el programador recién contratado Rex Bradford. Ambos nos cuentan cómo llevaron la Batalla de Hoth a Atari 2600.



» [Atari 2600] Es difícil de lograr, pero disparar a una bomba inteligente en el cielo es muy satisfactorio.

En cierto sentido, el graduado de la Universidad de Massachusetts Rex Bradford logró su puesto en el grupo de videojuegos de Parker Brothers por estar en el sitio adecuado en el momento justo. Pero llegar a ese preciso sitio también implicó una niñez disfrutando con juegos de tablero y programar mucho en la universidad. "De niño, jugué a *Risk* y otros juegos de tablero. E intenté inventar el mío," explica Rex. "Así, tras aprender a programar ordenadores mientras trabajaba en UMass, vi en el Boston Globe una oferta de trabajo programando juegos electrónicos en Parker Brothers. Envié un currículo y esperé eufórico una llamada. Conduje a Beverly con una pila de 60 cm de altura con el código y documentación impresa de cada programa que había escrito, y casi me contrataron al momento. Había un choque de culturas en la oficina de Beverly. Era una compañía muy "Yankee" con gente vestida con elegantes trajes y, luego, la cuarta planta, invadida por programadores en vaqueros."

Aunque fue contratado para desarrollar juegos electrónicos, Rex se vio pronto transferido a la recién aprobada división de videojuegos, a la que se le dio la tarea de comprender cómo funcionaba la Atari 2600. "Mi primer proyecto fue un *Monopoly* electrónico. Completé el prototipo justo cuando se dio luz verde a los videojuegos, y así pasé a trabajar con Jim McGinnis y Mark Lesser para determinar cómo se programaba la 2600. Mark y Jim – nuestro gerente – hicieron la ingeniería inversa a nivel de hardware. El curioso chip gráfico de 2600 era aquí la clave. Mi primera contribución fue escribir un desensamblador para los cartuchos publicados. El análisis de la circuitería aportó teorías sobre cómo fucionaban los sprites y el fondo, y escribí pequeños programas de testeo para 2600 para verificar nuestras conjeturas. Con estos esfuerzos, descubrimos cómo funcionaba todo en pocos meses."

Mientras Rex y sus colegas se hacían con la 2600, el departamento de marketing de Parker se impuso a Atari para adquirir la lucrativa licencia del videojuego de *El Imperio Contraataca*, cuyo diseño se confió al veterano diseñador de Parker Sam Kjellman. "Fue fácil porque el músculo de marketing de Parker demostró que la licencia sería una gran fuente de dinero para Lucasfilm," Sam recuerda. "Parker Brothers tenía ímpetu en el campo de los juegos electrónicos, no estaba limitada a juegos de papel y plástico. Que estuviera comprometida a publicar sus títulos en todas las plataformas viables fue un factor clave, y tenía un largo historial de licencias de éxito para todo tipo de juegos. El desarrollo de producto de Parker era atípico en una compañía de juegos, pero típico de compañías de productos de consumo impulsadas por el marketing. Fui seleccionado en Parker porque estaba en la parte creativa y tenía experiencia en juegos portátiles. Me interesaba la computación y estaba motivado a aprender cómo funcionaban esos dispositivos."

El acercamiento impulsado por el marketing de Parker resultó clave en la decisión de basar su juego del *Imperio* alrededor de la icónica escena de la batalla de Hoth, pero Sam también cita una coin-op clásica, *Defender*, como influencia en el diseño. "Marketing consideró al principio cómo promocionar el producto en TV. Hoth era una escena visualmente impresionante de la película. También era una novedad, porque en la mayoría de juegos disparabas a muchos enemigos pequeños. En la escena de Hoth, tenías muchas naves rebeldes derribando a los enormes walkers imperiales. Al final, se eligió la escena de Hoth por su atractivo para el mercado. Trabajamos para capturar la esencia de la escena; ese fue el objetivo principal. Lo diseñamos a partir de artes gráficos, pósters y la propia escena. ▶

"Trabajamos para capturar la esencia de la escena [la Batalla de Hoth]; ese fue el objectivo principal"
Sam Kjellman



LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** Parker Brothers
- **» DESARROLLADORES:** Sam Kjellman y Rex Bradford
- **» LANZAMIENTO:** 1982
- **» PLATAFORMA:** Atari 2600, Intellivision
- **» GÉNERO:** Shoot-'em-up

EMPIRE STRIKES BACK PARA NOVATOS

■ De acuerdo con la escena de la película que inspiró su diseño, el desafío de *Empire Strikes Back* es llevar el veloz snowspeeder a la batalla contra unos walkers imperiales más grandes y más poderosos. Su duradero atractivo reside en dominar la ágil nave rebelde y alcanzar una puntería perfecta con su armamento láser.

LAS BATALLAS DE HOTH

Más juegos de Star Wars con la icónica escena del film



The Empire Strikes Back

» Plataforma: Arcade **» Año:** 1985

Para ser un shooter vectorial en primera persona, la recreativa de Atari recrea la Batalla de Hoth de forma precisa. No representa a Luke fuera de su snowspeeder, pero nos da cables de arrastre limitados para enredar las patas de los AT-ATs, además de permitir disparar a las vulnerables cabinas.

The Empire Strikes Back

» Plataforma: NES **» Año:** 1991

El 2º nivel de la versión de NES del *Imperio Contraataca* es, básicamente, una versión mejorada del shooter de 2600 de Parker. Pero el título de NES adapta más aspectos de la clásica escena, y aparte de atar las patas de los AT-ATs, Luke puede plantar explosivos en un walker si su Snowspeeder es abatido.





Super Empire Strikes Back

» Plataforma: SNES **» Año:** 1993

La sección de la Batalla Hoth de este run-and-gun de SNES se juega con scroll "hacia dentro de la pantalla". La batalla en Modo 7 incluye abatir cuotas de sondas, stormtroopers en jetbikes y AT-STs, pero su climax te obliga a atar las patas de AT-ATs y hacer que caigan girando a su alrededor.

Shadows Of The Empire

» Plataforma: N64 **» Año:** 1996

Discutiblemente la parte más memorable de este juego de lanzamiento de N64, su Batalla de Hoth contaba con un intuituvo radar y mecánicas con barra de fuerza, así como unos buenos controles de vuelo. El imponente despliegue visual del asalto de Hoth mezcla disparar sondas y AT-STs y tumbar AT-ATs.

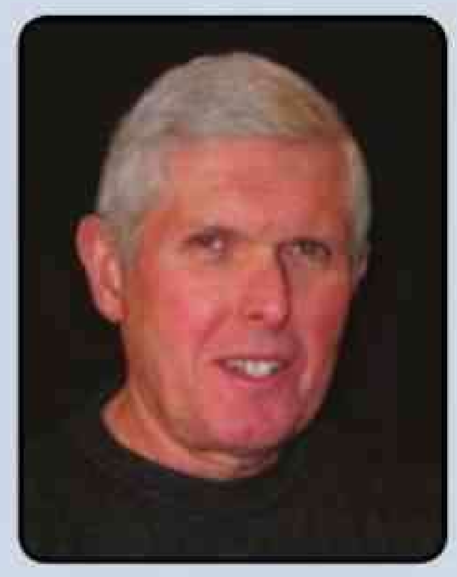




Rogue Squadron

» Plataforma: PC **» Año:** 1998

Solo accesible tras ser un maestro en todas las misiones, el nivel de Hoth de *Rogue Squadron* es más immersivo que el de *Shadows Of The Empire*, gracias al feedback de audio de las fuerzas rebeldes y un mundo más extenso. Las sondas y AT-STs de *Rogue Squadron* resisten menos disparos que los de *SOTE*, pero sus AT-ATs son igual de duros.



» Sam Kjellman cocreó el juego de tablero *Bux* y tiene otras variadas patentes a su nombre.



» Rex Bradford ha estado activo en el desarrollo de juegos hasta 2010 y ahora es un desarrollador independiente de webs.

▶ Utilicé papel cuadriculado, al principio, para contar píxeles y hacer bocetos. El siguiente paso fue crear un "storyboard" para presentarlo a marketing. Un gran panel sostenía el fondo, y en él pegamos recortes con la forma de los walkers y la nave, así como la base, en el extremo derecho. Hubo mucha urgencia para tener el juego programado y lanzado. Pero, de forma constante, seguían llegando sugerencias, la mayoría de marketing. Apretaban para incluir el mayor número de características posible. Una vez que los "storyboards" fueron aprobados, Rex y yo nos pusimos al lío para hacerlo. A partir de los "storyboards" cree recortes que tenían los datos de cada pixel para las animaciones. Entonces Rex cogía esos datos y los animaba."

Con los cimientos de *Empire Strikes Back* fijados, Rex se unió a Sam en el desarrollo del juego y arrancaron a toda velocidad. "Empire no fue solo mi primer videojuego, fue también mi primer programa en lenguaje ensamblador. Fue un bautismo de fuego. Cada mañana, imprimía el programa – no era tan largo, de verdad – y cada tarde imprimía otra copia para llevármela a casa y leerla atentamente por la noche. Llevó cinco meses de principio a fin, y creo que no hice mucho más en ese tiempo, salvo trabajar en el juego. Sam y yo trabajamos juntos en el mismo edificio y él probaba, con frecuencia, iteraciones del juego. Además de estar a cargo del diseño del juego, también diseñó los gráficos de los walkers y, quizá, el snowspeeder, aunque los sprites más pequeños eran tan simples que a menudo los hacían los programadores. La escena básica "snowspeeder versus walker" se había decido antes de entrar yo en el proyecto. Pero el resto de detalles, se decidieron sobre la marcha. Por ejemplo, mientras que el punto vulnerable de los walkers estaba en el diseño desde el principio, la idea de lanzar una bomba inteligente que te persiguiera surgió más tarde."

Sobre los orígenes de la escotilla vulnerable de los walkers, Sam desvela que su inspiración fue otra famosa pieza tecnológica de *Star Wars*. "Hizo que el juego fuera más dinámico, porque un gran tirador podría hacerlo mejor. Jim McGinnis fue la inspiración para ese detalle, y en marketing abrazaron la idea por su parecido con la vulnerabilidad de la Estrella de la Muerte."

El departamento de marketing de Parker también estaba emocionado con la posibilidad de atar a los walkers con una cuerda, lo que llevó a Rex a la envidiable tarea de explicar las limitaciones de memoria. "Fue algo sobre lo que los colegas de marketing mantuvieron una posición firme, y logre apaciguar una tensa reunión afirmando que primero escribiría el juego base y después veríamos si podíamos encajarlo. Nunca se hizo, obviamente. Los sprites ya estaban en uso y hubiera sido muy duro hacer el gráfico horizontal de una



» [Atari 2600] Segundos después de bombardear la escotilla de un AT-AT, un snowspeeder se aleja de la explosión resultante.



» [Atari 2600] Tras la destrucción de cada snowspeeder, el cielo de Hoth rota entre muchos colores.

cuerda con misiles. Y tampoco teníamos espacio en la ROM para las animaciones de los walkers cayendo.”

Más allá de lidiar con peticiones, Rex también implementó y afinó la impresionante sensación de velocidad y los fondos con scroll parallax del juego. “La cámara y el parallax fue algo a lo que me aficioné y lo perfeccioné con ayuda de otros. Creo que fue Jim McGinnis quien sugirió primero el movimiento parallax del primer plano y el fondo. Dominaba la camara y jugaba con ella un montón, probando diferentes ideas para su comportamiento, así como para afinar las velocidades de la cámara y el snowspeeder.”

Pero el duro trabajo de Rex en las mecánicas de *Empire* no impresionó al departamento de marketing de Parker, y logró la aprobación unánime del juego por accidente. “Pensaba que el juego era muy bueno, pero la gente de marketing no estaba impresionada. Así que puse los efectos de sonido básicos para el disparo de misiles, explosiones... Al día siguiente, la gente venía y me decía: “Este juego es increíble, ¿qué le has hecho?” No se dieron cuenta de que lo único que había hecho fue añadir los efectos de sonido. El tema musical de la Fuerza fue otro buen añadido; uno que, recuerdo, Jim McGinnis podría haber sugerido que se podía hacer y me ayudó un poco con ello.”

Mientras tanto, Sam ideó mejoras en la jugabilidad como colisiones de misiles, reparaciones para el snowspeeder y representar el daño con cambios de color, con los que Rex aún sigue impresionado. “Obviamente, si matar a un walker requería 48 impactos, tenía que haber mejor feedback visual del progreso, y hacerlo con los sprites no era práctico con un cartucho de 4K. El “aterrice para reparar” fue una gran idea porque los walkers seguían disparando, incrementando la sensación de pánico que era parte del juego. Y las colisiones de misiles daban a los atrevidos jugadores con pulgares rápidos una oportunidad de plantarse momentáneamente frente a un walker y reventar sus misiles con los propios.”

Tras plasmar en pantalla las últimas ideas jugables de Sam y ayudar a testear el juego, un obstáculo final aguardaba a Rex. “Volé a California con un gerente de Parker para mostrar el juego a Lucasarts. Nos reunimos con Ed Catmull y otros de los gurús gráficos que crearon el arte de *Star Wars*. Fueron muy amables, comprendieron las limitaciones de 2600 y pensaron que el juego era bueno. No hubo peticiones de cambios. Tal y como lo recuerdo, tras su aprobación, se metió en una caja y se envió a las tiendas.”

Empire Strikes Back se lanzó oficialmente en 1982, en la feria del juguete de New York, con una videopresentación (en un pequeño cine creado a tal efecto) incluida. Rex recuerda “no fui a la presentación en la feria del juguete, aunque sabía de su existencia. Parker hizo un gran trabajo con el lanzamiento, aunque el atractivo de la licencia *Star Wars* fue clave en el éxito del juego. Yo estaba orgulloso de lo que Sam y yo hicimos con la ayuda de unos pocos.”

Al preguntarle si haría cambios, Sam no tocaría nada. “Cambiamos todo lo que pudimos mientras trabajábamos con una máquina tan limitada. La unión de película y consola de éxito produjo un éxito comercial tan grande como cualquiera hubiera deseado.” Rex sí tiene alguna idea para mejoras menores, pero sus últimas palabras subrayan su orgullo por su primer juego. “Intentaría añadir la secuencia final del generador y ver si podría lograr un snowspeeder con resolución de una única línea. Aparte, creo que el juego era muy bueno. Los juegos son increíbles ahora, pero fue divertido crearlos al principio, con unas simples herramientas y una atractiva pantalla en blanco.” *

Muchas gracias a Sam y Rex por revisitar Hoth.

EL ATAQUE DE LOS CLONES

Otros títulos de 2600 influenciados por arcades



Mouse Trap

Básicamente *Pac-Man* con queso, huesos, gatos y un ratón (en lugar de puntos, power-ups, fantasmas y el tipo amarillo del título), *Mouse Trap* también cuenta con puertas giratorias y power-ups que pueden guardarse y no ser usados al momento. Aparte de por esto, *Mouse Trap* es notable por su lograda presentación y buenos controles.



Demon Attack

Sin reinventar la rueda, *Demon Attack* sutilmente afina la fórmula básica del shooter corregido. El título de Imagic toma ejemplo de *Phoenix*, con la excepción de que disparar directamente bajo los ágiles demonios del juego es, a menudo, inútil. Lo que hace único al juego es que debemos apuntar al siguiente lugar en el que estarán los enemigos.



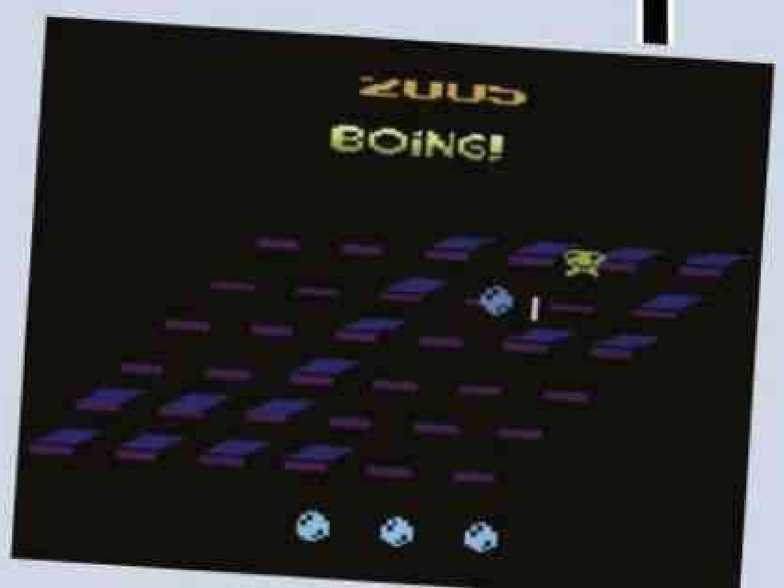
Chopper Command

Las producciones de Activision en 2600 fueron consistentemente buenas y *Chopper Command* mantuvo la reputación. El juego deriva de *Defender* pero reemplaza la invasión alien con combates aéreos en el desierto. Las fuerzas rivales nos atacan a la vez por arriba y abajo, demandando al jugador genuina habilidad para despacharlos.



Kangaroo

Port de una coin-op de Sun Electronics diseñada para atrer a los fans de *Donkey Kong*, *Kangaroo* cumple su objetivo al tiempo que proporciona un reto mayor que el de su inspiración. En lugar de barriles, los monos del juego lanzan fruta desde arriba, pero, como compensación, la protagonista “cangura” puede golpear a sus oponentes.



Boing!

Un gran ejemplo de un título que toma las mecánicas clave de otro juego y las adapta para que encajen mejor que el hardware anfitrión. Básicamente, *Boing!* toma los saltos isométricos entre cubos de *Q*bert* y los aplica a un campo de juego más plano. Igual de importante, *Boing!* refleja el sensible control de *Q*bert* y la ajustada curva de dificultad.


A
TOD
PAS









Para algunos no es suficiente con terminarse un juego, necesitan poner al límite su habilidad para llegar al final lo más rápido posible. Luke Albigés habla con los mejores *speedrunners* para explicarnos en qué consiste esta vertiginosa forma de jugar.

Cada uno jugamos con videojuegos por distintas razones; unos para relajarse, para escapar de la dura realidad cotidiana. Otros para conocer historias, personajes y mundos de una manera que ningún otro medio puede ofrecerles. Pero para otros se trata de pura competición. Quieren ser los mejores, hacer lo que nadie ha hecho antes, ya sea crujiendo a los rivales en un juego de lucha, consiguiendo unas puntuaciones demenciales para estar en lo más alto de las tablas de récords o llegando los primeros a la meta en los juegos de conducción. Pero en los juegos que no tienen mecánicas de puntuación o en los que no hay forma de medir la mejora del jugador cuando lo rejuega varias veces, los jugadores tienen que ser más creativos.

A muchos les divierte el hecho de jugar por el simple placer de notar como lo vas haciendo mejor cada vez, pero hay quien se lo toma como una competición. Antes de internet las revistas publicaban a veces las puntuaciones o los tiempos que había que batir, o se comentaba en los corrillos del patio del colegio, pero entre que no estabas seguro de si



UN CÓDIGO PROPIO

Un pequeño glosario de los términos y abreviaturas más usados en el speedrunning

■ any% – No hay que explicar la categoría 100 por cien, y any% es, básicamente, lo contrario. En estos runs, el jugador intentará completar lo menos posible del juego con el fin de llegar al final lo antes posible, lo que suele implicar saltarse algunas partes y aprovechar glitches.

■ Damage Boost – Consiste en recibir daño de forma intencionada para aprovechar los segundos de invencibilidad que sueles tener cuando te hieren. Suele usarse para pasar por delante de un peligro, lo que es más rápido que enfrentarse a él de la manera prevista.

■ Frame-perfect – Se refiere a cuando hay que hacer algo determinado en un fotograma concreto (lo que supone que tienes sólo 1/60 de segundo para hacerlo cuando el juego va a 60 fps) para lograr un efecto. Es muy duro conseguirlo a pelo.

■ OOB – Abreviatura de 'out of bounds'. A menudo se refiere a los glitches que permiten a los personajes salir de la zona establecida para el juego y llegar a zonas más alejadas (o incluso lugares en los que se supone no debe llegar el personaje) y saltarte trozos del juego.

■ Underflow – Fallo de memoria que se utiliza para modificar una cifra desde cero al mayor número posible, como el glitch de la duplicación de las gemas de *Symphony Of The Night* y diversos trucos de *Pokémon*. Esto puede llevar más adelante a nuevos glitches.

■ RNG – Siglas de 'random number generator/generation', se utiliza para referirse a todo aquello del juego que no está predeterminado. A veces se refiere al emplazamiento de los enemigos y su comportamiento, especialmente al orden en que los jefes utilizan los distintos ataques.

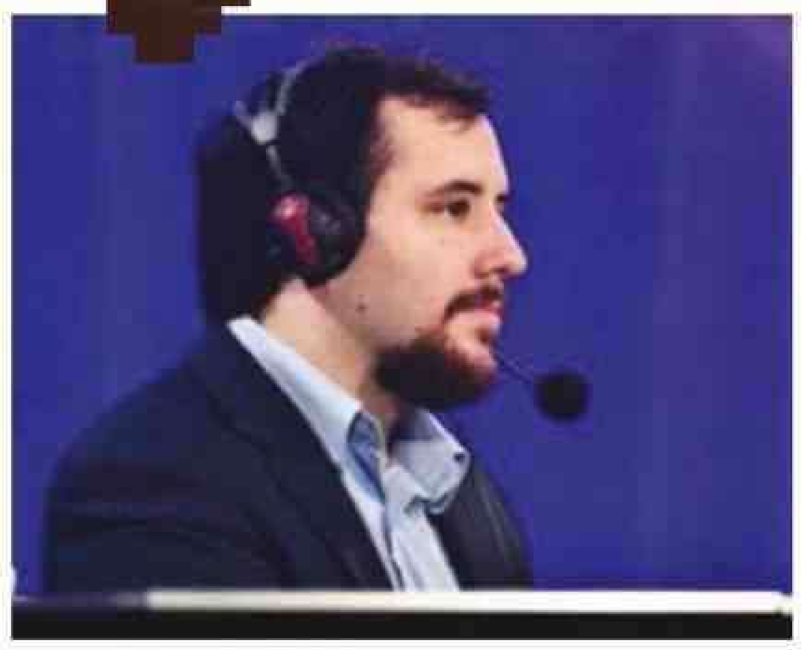
■ RTA – O 'real-time attack' (ataque en tiempo real), se usa para describir una sesión única de juego, de principio a fin, sin cargas ni reseteado. Es una de las tres grandes categorías de speedrun, junto con las dos que se describen a continuación, que son menos frecuentes.

■ Segmentos – Un run segmentado en el que cada nivel del juego se juega de forma independiente. El tiempo total es la suma de todos los segmentos. Los *run* segmentados de los juegos más difíciles o largos suelen ser más rápidos, porque hay menos margen para el error, y cada segmento puede mejorarse de forma independiente.

■ TAS – El tercer tipo básico de run es lo que se llama "tool-assisted" (con ayuda de herramientas), utiliza ayuda externa como emuladores o scripts para conseguir alguna característica especial imposible -o casi imposible- de conseguir para un ser humano normal con un game pad.

■ Warp – Se puede traducir como "distorsión". Aunque las más conocidas son las de juegos como *Super Mario Bros.*, hay otras que son ser útiles para los speedrunners como cuando el viaje rápido es más rapido que volver sobre tus pasos, o morir para aparecer en una ubicación mejor.





» En los eventos hay siempre expertos que cuentan con pelos y señales cómo se hacen los "truquis".



» [PC] ¡Si piensas que los juegos de Bethesda están rotos, alucinarás cuando veas lo que pueden hacer estos tíos…

▶ lo que oías era cierto y que tampoco había muchos datos, pocas veces esa información era útil de verdad. *Doom* llegó en los albores de internet, cuando los jugadores se dieron cuenta de que había aparecido un foro global en el que compartir sus hazañas en los videojuegos. id tuvo la vista suficiente para incluir en *Doom* una nueva característica que permitía guardar y compartir los niveles que habías jugado. Y los jugadores lo hicieron en manada; surgieron como setas comunidades de *Doom* y, más tarde, de *Quake*. Una de las fuentes más grande que hay actualmente de recursos de *speedrun*, speeddemosarchive.com, empezó como uno de tantos sitios en los que se veían vídeos de trucos locos de *Quake*. Ahora tiene *speedruns* de más de 1.200 juegos diferentes.

El *speedrun* tiene hoy en día más fuerza que nunca, gracias al auge de los *streaming* de páginas como Twitch en las que puedes ver a los jugadores más hábiles al mismo tiempo que interactúas con ellos, y siempre puedes sentirte como parte de la historia si mientras lo estás viendo se establece un nuevo récord mundial. El *streaming* también sirve para que millones de personas participen en eventos como Games Done Quick (GDQ), maratones benéficos de *speedrun* con contenido para todos los gustos. "Siempre había oído hablar de los speedruns, pero tampoco es que me llamasen demasiado", dice Christopher Grant, de GDQ, "alguna vez veía un *run* de un juego que me gustaba (como *Half Life)* pero cuando comenzó AGDQ 2011 [Awesome Games Done Quick, un evento organizado por GDQ], empecé a interesarme más por lo que se estaba haciendo. Y, cuanto más veía, más quería participar de forma que, cuando terminó AGDQ 2013, empecé con *Oddworld: Stranger's Wrath*".



» [Xbox 360] Los clásicos son los más populares, pero los títulos más actuales también dan juego.



Actualmente, el antiguo *speedrunner* es jefe de comunicación del maratón bianual y se encarga de una de las pocas cosas que da más trabajo que aprenderse hasta el último píxel de un juego para conseguir un buen *speedrun*.

"La mayor parte de la plantilla ha estado, antes o después, involucrada en el *speedrunning* o la comunidad, así que siempre tenemos el experto que necesitamos para cada necesidad concreta", revela. "Generalmente, cuando termina un evento ya estamos preparando el siguiente y tanto los asistentes como el personal toma nota de todo lo que sucede. Lleva mucho tiempo organizar algunas cuestiones importantes, como encontrar un hotel adecuado para celebrar un evento de GDQ. Como el maratón tiene cada vez más asistentes -más de 1.000 personas en cada evento que se ha organizado desde el GDQ 2015-, lleva mucho tiempo planificarlo todo, porque hay que tener en cuenta que va a ir mucha gente. La recepción de los asistentes, la admisión de juegos o el voluntariado se organizan en el tiempo que hay entre los eventos, con tiempo suficiente para que los *runners* puedan entregar sus juegos y, esperemos, que los asistentes decidan si van a ir o no", informa Grant.

El experto *runner* Vulajin forma parte de la vertiente práctica y de la logística del GDQ, realizando *speedruns* y decidiendo qué juegos y jugadores estarán en los eventos. "El proceso de elegir juegos es muy complejo en un GDQ", explica Vulajin, "nuestro objetivo principal es organizar un calendario que consiga recaudar dinero para nuestros fines benéficos, que entretenga a los espectadores -tanto a los que saben qué es el *speedrun* como a los que no-, y que sirva de muestra real de lo que es capaz de hacer la comunidad de *speedrun*. Intentamos recoger un espectro amplio de juegos para atraer a un público variado. También intentamos mostrar juegos que es probable que la gente no se haya dado cuenta de que son impresionantes o divertidos de ver cuando se juegan rápido. Y hay muchísimos *speedrunners* de series populares de videojuegos como *Mario, Mega Man* o *Zelda,* así que esos juegos siempre estarán presentes".



» [PlayStation] Los juegos de *Castlevania*, igual que los de *Metroid*, son idóneos porque hay muchas secuencias que se pueden romper.

Sorprendentemente, pese a ser uno de los responsables del GDQ y a tener una miríada de vídeos, Vulajin no lleva demasiado tiempo en este mundillo: "La primera vez que vi un *speedrun* fue en el Awesome Games Done Quick 2013", recuerda, "hubo dos en particular que me engancharon: Garrison con *Super Metroid,* y Werster con *Pokémon Fuego Rojo. Super Metroid* te atrapa rápido, necesita movimientos precisos y es un reto muy difícil, así que me quedé alucinado y pensé: 'Me encantaría hacer algo así, pero nunca podré jugar tan bien". *Pokémon* es lo contrario: un ritmo lento, metódico, y muy basado en el conocimiento profundo y complejo de los números, las mecánicas de juego y las probabilidades. Soy programador profesional, los números y la planificación son lo mío, así que me atrajo desde el primer momento. Después de ver estos dos *runs* supe que quería dedicarme a este *hobby"*.

Es decisivo encontrar los juegos adecuados, como bien sabe Vulajin; el proceso de decidir qué juegos son buenos para aprender y hacer *speedrun* es muy diferente del de decidir qué mostrar durante el evento. "Para mí, como para la mayoría de los *speedrunners,* lo más importante es haber jugado a un juego y que me haya gustado antes de pensar en hacerle un *speedrun*. También es importante que te guste ver y escuchar el juego durante miles de horas. Son ▶



» [PC] *Doom* ayudó a configurar la escena del speedrun actual y todavía se juega hoy día. De hecho, siguen apareciendo trucos.



» [SNES] Ya sea para verlos o para jugarlos, los juegos de Mario son el mejor punto de partida si quieres dedicarte al *speedrunning*.



» [PC] Incluso en juegos de mundo abierto como *GTA* se puede hacer un run, aunque hay que tener mucha paciencia.

"Cuando no estás haciendo un speedrun estás viendo cómo lo hace otro y comentándolo"

Ghoul02

PERFIL RUNNER



DANACRYSALIS

TWITCH.TV/DANACRYSALIS

JUEGOS: MONTY ON THE RUN, FORBIDDEN FOREST

■ Consejo para novatos: "No lo hagas por ser famoso, y no dejes que te influya (demasiado) la popularidad de un juego, Tienes que divertirte de verdad con lo que estás haciendo para poder echarle tiempo y trabajo. Hacer un *run* en un juego que no te gusta acabará haciéndote sentir mal cada vez que lo cargues y ese sentimiento se transmitirá cuando hagas *stream*".



PERFIL RUNNER



VULAJIN TWITCH.TV/VULAJIN

JUEGOS: FEZ, BASTION, FABLE 2, ORI AND THE BLIND FOREST

■ Consejo para novatos: "Puedes hacer *speedrun*. Cuando ves un *speedrun* de *Super Metroid* o de *Half-Life 2* o de *Dark Souls* o algo parecido, piensas: 'yo no soy bueno jugando, no podría hacerlo'. Vale, pues ser 'bueno jugando' quiere decir que has practicado, que has jugado a muchos juegos, o mucho a un juego en concreto, y que has desarrollado las habilidades necesarias para jugar bien. El *speedrun* consiste en practicar y mejorar, y eso puedes hacerlo".

> **"Para mi primer *run* en un GDQ practiqué más de 300 horas con *Bastion*"**
> Vulajin



requisitos mucho más importantes para mí que la longitud del *speedrun* o los trucos que utilices".

No hay juegos buenos y malos para hacer un *run*. Es cierto que los que tienen un guión fuerte o escenas de vídeo que no se pueden pasar no son los ideales, pero se les puede sacar jugo si hay trucos interesantes en la jugabilidad que sirvan para ahorrar tiempo. De la misma manera, no siempre son los grandes juegos los que centran la atención. Clásicos de Nintendo como los de *Mario, Donkey Kong Country, Metroid* y *Zelda* están entre los más populares, sin duda, pero los *runs* de juegos menos conocidos o de plataformas menos populares también pueden tener a los espectadores muy entretenidos. Es algo que Daniel Fitzgerald (también conocido como DanaCrysalis) sabe muy bien. Es uno de los pocos *runners* que domina los ordenadores de 8-bits; en su caso, Commodore 64. "Crecí con una NES también, pero el C64 lo tenía mucho antes, y tiene un lugar muy especial en mi corazón", cuenta. "Nadie más piensa en hacer *speedrun* en estos juegos, y buena parte de mi público es gente que quiere ver un juego de su infancia del que nadie más parece acordarse", añade.



» [NES] A algunos runners les parece poco lo de ir contrarreloj y se ponen retos como superar *Mike Tyson's Punch-Out!!* ¡con los ojos vendados!

Pero por mucho que los juegos y sistemas antiguos tengan interés para los espectadores, tienen una serie de potenciales inconvenientes. Un *Super Mario* que salga mal se puede reiniciar en segundos, mientras que los juegos en casete tardan mucho en cargarse. También pueden presentarse problemas en los eventos, como explica Daniel: "Si sucede algo a mis sistemas no habrá nadie que me pueda pasar un repuesto. Tengo una anécdota muy buena con un *run* de *Monty On The Run*. Como el juego está sólo en PAL, tuve que traer mi Commodore PAL. Pero, por desgracia, cuando llegué al lugar del evento, descubrimos que el 99 por cien de las televisiones no mostraba la imagen y el uno por ciento restante sí la mostraba, pero en blanco y negro. Ese juego tiene transportadores con colores que van cambiando, así que estuve una semana practicando para distinguir los sutiles cambios en los tonos de gris para mi partida. ˇFue una cosa muy rara!".

En el mundo del *speedrunning* es esencial contar con el apoyo de otros -y de ese sentido más amplio de comunidad-. Aunque todos compiten entre sí por conseguir los mejores tiempos en los juegos que hayan elegido, los *runners* comparten trucos y consejos para conseguir tiempos cada vez más bajos. Cuando ves un buen *run* de un juego no estás viendo sólo la habilidad o la estrategia de una persona; lo que ves es el esfuerzo colectivo, lo que han descubierto cientos de jugadores durante años o incluso décadas. "He hecho muy buenos amigos, incluso gente con

CARRERAS AL LÍMITE

A algunos *speedrunners* se les va un poco...



SUPER MARIO 64 (0 ESTRELLAS)

6M 44S / (120 ESTRELLAS) 1H 40M 44S

■ Hay dos *runs* extremos por distintas razones. El de 0 estrellas del líder mundial Akira es una muestra de ejecución casi perfecta por la inmensidad de *glitches* y de trucos que te permiten saltarte buena parte del juego, mientras que el de cien por cien de puncayshun (también el mejor del mundo según speedrun.com) es una clase magistral de trucos específicos del nivel y de ejecución perfecta que llega a los créditos en menos tiempo del que estuvimos cayéndonos en Tick Tock Clock de *Super Mario 64*.



POKÉMON VERDE (ANY%)

3M

■ Empleando un *glitch* extremo para sacar el código del mapa donde esté tu grupo de *Pokémon* y manipularlo, los corredores consiguieron alcanzar el Hall de la Fama después de tan sólo una batalla. Aunque este glitch se arregló en el lanzamiento Occidental de *Pokémon Verde Hoja*, hay una técnica más compleja (esta vez incluía una partida intencionadamente corrompida y la manipulación del inventorio) que está en todas las versiones y que permite terminarte el juego en un tiempo de 0:00.



CATHERINE (BABEL 1P2C)

25M 43S

■ ¿Que qué es "1P2C? Es lo que hace que estemos ante un *run* impresionante. Es la abreviatura de 1 player 2 controllers (1 jugador, 2 mandos). Ghoul02 juega el cooperativo del modo Babel de este duro puzle *él solo*, con un mando en la mano y un *stick arcade* en el regazo usando ambos a la vez para subir por las torres y tiene actualmente el récord mundial. Para entender la grandeza de esta hazaña, recordamos que muchos jugadores no logran siquiera acabarse este modo.

la que no tengo en común ningún juego", confirma Ghou102, un *runner* que organizó hace poco el evento Race To The Finish. "A los *speedrunners* nos gusta ver otros *speedruns*. Cuando no estás haciendo un *run* estás viendo cómo lo hace otro, comentándolo en el chat. Cuando tenemos la ocasión de conocernos en persona, en eventos como GDQ, lo hacemos y pasamos un buen rato". Cristopher coincide con Ghoul02: "He visto muchísimos abrazos emocionados cuando algunos se ven por primera vez en el GDQ, a veces la gente se conocían desde hacía años".

Aquellas demos de *Doom* y *Quake* eran, como mucho, un bloque de texto con una descripción para aquellos que no tenían muy claro qué es lo que estaban viendo, mientras que a día de hoy los espectadores tienen muchas maneras de saber por qué un *run* es impresionante. En una retransmisión en vivo, los espectadores pueden preguntar y los *runners* explican algunos de los trucos, atajos o *glitches* más complejos, y esto es mucho mejor aún en los eventos en los que otros *runners* hablan mientras uno juega, lo que es especialmente útil para explicar los trucos más complicados en los que el jugador debe estar concentrado. Fuera de estos grandes eventos te puedes asomar a los distintos *streams* para ver a los jugadores practicar o intentar un *speedrun,* y algunos tienen incluso chat de voz. Entre esto, las wikis, guías y otras explicaciones escritas y los tutoriales de Youtube, no volverás a poner cara de póker mientras intentas descifrar por qué una jugada es magistral.

A algunos les puede parecer que utiizar *glitches* y *bugs* para ir a toda pastilla por los juegos es hacer ▶



» [Arcade] La mayoría de los runs se hacen en el hardware original, pero se aceptan los emuladores.



» [Mega Drive] *Rocket Knight's* es perfecto para aprender por su aspecto tan mono y la acción directa.



» [PS4] Juegos indie como *Enter The Gungeon* incluyen a veces modo *speedrun*.

PERFIL DE EVENTO



SUMMER GAMES DONE QUICK GAMESDONEQUICK.COM

FECHA: DEL 3 AL 10 DE JULIO

■ **Jet Set Radio (any%)**: 45m
Descubre el quick-tagging y sé testigo de saltos aparentemente imposibles en un run increíble de este clásico de Dreamcast.

■ **Donkey Kong 64 (any%):** 40m
Dado que tiene más trucos y glitches que coleccionables, seguro que se verán algunas cosas sorprendentes y alucinantes...

■ **Tetris: The Grand Master Series Exhibition**
Los mejores colocadores de bloques a alta velocidad del mundo mostrarán su sobrehumana capacidad de reacción y sus habilidades.



» [Mega Drive] En la competición entre jugadores muy parecidos la diferencia puede ser por la mínima.



» [N64] Pregunta -si te atreves- a un speedrunner qué le parece que no se puedan saltar las escenas de vídeo.



DUCK TALES (DIFÍCIL, ANY%)

7M 10S

■ Este clásico de NES es algo más duro de lo que cabría imaginar en algo relacionado con Disney. Es popular entre los *speedrunners* porque es rápido y no necesita demasiada destreza. Utiliza *exploits* -Scrooge no recibe daño cuando salta en vertical, por ejemplo-. Como otros muchos juegos de NES, su brevedad y su simplicidad lo convierten en una excelente opción para los principiantes del *speedrun*, aunque algunos como EndysWE hacen que su ejecución parezca más fácil de lo que es en realidad.



SUPER MARIO BROS. NES CUÁDRUPLE RUN (ANY%)

8M 49S

■ En este alucinante *speedrun Tool-assisted* vemos a agwawaf jugar a *Super Mario Bros.*, *The Lost Levels*, *Super Mario Bros. 2* y *Super Mario Bros. 3*, todos a la vez *utilizando una sola orden*. Debe ser una locura la cantidad de trabajo fotograma a fotograma que hay tras este *run*, ya que, de hecho tras un asombroso principio, los cuatro juegos terminan casi en el mismo segundo. Impresionante de verdad.





MASTER EN MARIO

darbian se acaba de coronar rey de Super Mario Bros.



¿Por qué te dedicaste a hacer run de juegos?
Me metí después de ver AGDQ (Awesome Games Done Quick) en 2013. Si tuviera que decir un run que despertó mi interés sería el 100% de RunnerGuy2489 en *Ocarina Del Tiempo*. Estaba impresionado con todo lo que se hacía en este juego; cosas que no pensé que fuean posibles. Antes de este evento había visto speedruns en YouTube que jugaban sólo con la jugabilidad. Eran vídeos interesantes pero me liaban porque no entendía lo que estaba viendo y ni siquiera sabía si lo que estaba haciendo el *speedrunner* era válido. En AGDQ pude ver la misma forma de jugar, pero esta vez en directo, con hardware real y muy bien comentada, porque estaban explicando todo lo que estaba viendo. Me quedé pegado al *stream* esa semana y supe que quería participar en el *speedrunning*.

¿Es *Super Mario Bros.* tu juego favorito para un *run?*
Super Mario Bros. es, sin duda, el juego en el que he puesto más tiempo y esfuerzo. Suelo a centrarme en uno o dos juegos a la vez y después seguir adelante. *Super Mario Bros.* ha sido mi juego favorito para hacer un *speedrun* en los últimos seis meses más o menos, pero no me creo que me apetezca volver a hacer uno durante una buena temporada. Mi juego 'favorito' para hacer un *run* suele ser aquel que estoy jugando en ese momento.

¿Cuánto tiempo, calculando así por encima, dirías que has echado a *Super Mario Bros.* en total?
Quitando el tiempo que he estado practicando, tengo unos 13.300 intentos de *speedrun* en la categoría any% de *Super Mario Bros.*. Si esos runs duran una media de unos dos minutos, estamos hablando en total de unos 18 días. Si le sumamos a esto el tiempo que he estado practicando nos vamos a unos 20 días en total. Esto durante un periodo de tiempo de 18 meses.

¿Crees que es probable que tu nuevo récord de speedrun sea superado alguna vez?
Si hay algo que he aprendido desde que me uní a la comunidad de *speedrunners* es que no hay ningún *speedrun* que no se pueda batir. Hay muchos récords que se catalogaron como 'perfecto' o 'imposible de batir'y cayeron. A veces un récord se supera porque se han encontrado nuevas estrategias o se ha añadido una estrategia nueva a un run para el que antes se pensaba que no se podría hacer. Otras veces se bate el récord con una ejecución mejor. Contestando a la pregunta de cuándo creo que se batirá mi récord, creo que hay un 50 por ciento de probabilidades de que lo superen en 2016.





» [Mega Drive] ¿22 segundos? Deberías haber terminado el nivel ya, ni que fueras una tortuga...

trampas, a menudo es el aspecto más fascinante de la mayoría de los *speedruns* (aún así, para los puristas, hay categorías de *glitches*). Es como una revelación ver algunos trucos en los juegos que creías conocer a fondo, y más aún cuando estas viendo en directo como se hacen estas virguerías ajustadas un *frame*. Cuando preguntas a un speedrunner cuáles son sus trucos favoritos, salen en cascada: desde el Accelerated Back Hopping -Salto Atrás Acelerado- (que, en una paradoja genial, apareció cuando Valve hizo un "arreglo" para ralentizar a los *runners* que usaban el salto de conejo) a los saltos en un fotograma específico de *Ori And The Blind Forest* a la manipulación de códigos hex de *Pokémon Esmeralda* y *Final Fantasy IV*. "Mis trucos favoritos son los que añaden velocidad y técnica a los plataformas sin romper del todo el juego", revela Ghoul02. Coincidimos totalmente con él; aunque es interesante ver cómo se utilizan esos monumentales errores para llegar hasta los créditos en unos segundos, es infinitamente más divertido seguir un *run* que conjugue pequeños *exploits* con la habilidad del jugador.

Como es lógico, para llegar a tener un conocimiento total y absoluto de cómo funciona un juego, de sus debilidades y puntos fuertes, hay que invertir mucho tiempo y esfuerzo. "Para mi primer run en un GDQ practiqué más de 300 horas con *Bastion*", dice Vulajin, y el actual poseedor del récord de *Super Mario Bros*, darbian, calcula que ha jugado unas 450 horas, más o menos el mismo tiempo que Ghoul02 calcula que ha pasado con *Catherine* y *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* juntos. "Comparado con otros muchos *runners* que han echado en sus juegos miles de horas, yo juego a más títulos, pero estoy menos tiempo con cada uno de ellos", expica. Una cosa es aprenderte un juego hasta el punto de que puedes ir muy rápido y resetear si algo falla y otra conseguir que el *run* sea consistente, encaje en un maratón y cada estrategia tenga un plan B. Esto último exige más esfuerzo. "Hay mucha presión para ofrecer un buen espectáculo, para no decepcionarte a ti mismo, a tus amigos o a la comunidad", explica Vulajin, "pero si consigues liberarte de todo eso un poco y simplemente te diviertes, los espectadores lo notarán y triunfarás independientemente de lo bien que lo hagas".





» [N64] Un *runner* decente llegaría a los créditos antes de que encuentres a tu primer Jiggy. Vale, puede que no sea tan rápido.



» [SNES] Los juegos que más impresiona ver jugar a la carrera son los más complicados. Precisan conocimiento, precisión y habilidad.





» [PlayStation] Los juegos de plataformas como *Abe's Oddysee* gustan porque sus mecánicas sencillas son fáciles de ver y seguir.



» [N64] La serie *Zelda* siempre triunfa en los eventos, ya sea con *run* "legal" o utilizando los mil *glitches* y *exploits* que existen.

Y aquí es donde se marca la diferencia.

En un *run* de calidad (uno por debajo de los cinco minutos de *Super Mario Bros.* es perfecto) verás una ejecución impecable, pero eso es algo que casi nunca sucede a la primera, lo más probable es que estés viendo un intento de los miles que le han salido mal al *runner*. Cuando se trata de un evento o un maratón casi todo el mundo sabe que no es realista esperar un resultado así. Un entorno extraño, distinto hardware o un público en vivo son algunas de las distracciones que se producen, y los jugadores se equivocan; son humanos (aunque algunos vídeos sugieran lo contrario). Tampoco importa demasiado, ¿qué más da que se produzcan uno o dos fallos si el *run* está bien ejecutado? A la gente no le preocupa que un atajo mal tomado suponga unos segundos más o que haya alguna muerte accidental... no cuando está demasiado ocupada viendo juegos que a lo mejor les costó terminar y que ahora alguien supera con una mezcla de conocimiento enciclopédico y habilidad ejemplar. También se trata del sentido de comunidad: los mejores eventos de *speedrun* transmiten la sensación de que es una actuación, un *runner* es capaz de convertir sus fallos en cambios de ritmo que consiguen enganchar a la audiencia.

Aunque los juegos nuevos son los que protagonizan los *runs* más famosos, siempre habrá un lugar para los clásicos en el *speedrunning*. "Hay menos *runs* de los títulos antiguos, pero siguen siendo una parte importante de la comunidad, aunque sólo sea porque el diseño de los juegos de 8 bits era más adecuado para un *run* que los juegos actuales", aclara DanaCrysais, "eran simples, con un diseño y jugabilidad directos, sin posibilidad de parches o de cambiar nada, y son divertidos de jugar aunque sólo hayas dejado el esqueleto, y es algo muy importante cuando tienes que repetirlos centenares o miles de veces. Es una gran manera de celebrar los juegos que te encantaban y de ver juegos clásicos jugados a la perfección, y también de experimentar en profundidad juegos que nunca jugaste y con más espectáculo que los grititos idiotas que acompañan a tantos vídeos tipo Let´s Play.

También es algo contagioso. Una vez que te infectes querrás ver más juegos deconstruidos para comprobar hasta dónde se puede llegar con habilidad, *glitches* y las mecánicas, y luego querrás hacerlo tú mismo, porque el *speedrun* no es exclusivo de jugadores de élite, sino de aquellos que tienen la pasión y el compromiso para dominar los juegos elegidos, cualquiera dispuesto a trabajárselo puede entrar en este mundo, como asegura Vulajin: "Es divertido y gratificante, incluso aunque el juego pueda terminarse en 10 minutos y a ti te tome 30. Elige un juego, uno al que pudieras jugar miles de horas, y juega, de cabo a rabo, tan rápido como puedas. Hazlo otra vez, más rápido en esta ocasión. Y otra vez más. Y otra. Y mil veces más. Bienvenido, ya eres un *speedrunner*". *

"Buena parte de mi público es gente que quiere ver un juego de su infancia"
DanaCrysalis


» [PlayStation] Los primeros *Resident Evil* se podían pasar en una hora – ¡No hay tiempo para tomar un sandwich de Jill!

PERFIL RUNNER



GHOUL02 TWITCH.TV/GHOUL02

JUEGOS: CATHERINE, SONIC ADVENTURE 2, YO-KAI WATCH, PERSONA 4

■ Consejo para novatos: "Elige el juego que más divertido te parezca para hacer un *run* (puede ser tu juego favorito o cualquier otro que te guste jugar) y ponte un vídeo de un *speedrun* de ese juego. Si te diviertes viendo el vídeo, ponte el juego y guarrea un poco con lo que has visto en el vídeo. Si todavía te parece divertido, continúa, y es probabe que acabes haciendo un run del juego completo.

SUPER Monaco GP

Cuando Sega unió su tecnología de escalado de sprites con el trazado más icónico de la temporada de F1, el resultado fue un auténtico clásico de los juegos de carreras. Aceleramos para superar el reto de esa horquilla…

Si Retro Gamer hubiera existido en 1989, no habría cubierto muchos juegos, pero el *Monaco GP* original sí que sería uno de ellos. El juego de carreras de 1979 era uno de las últimas recreativas de Sega que no usaba una CPU estándar, y era un exponente primigéneo bastante popular del género de carreras, que fue actualizado con *Pro Monaco GP*. Por su décimo aniversario, Sega volvió a ese concepto con la tecnología X Board desarrollada para *After Burner* y sorprendió a los jugadores con *Super Monaco GP*.

Super Monaco GP se desarrolla en una versión ficticia del famoso circuito de Fórmula 1 -aunque mantiene muchos parecidos, como la horquilla, su chicane y el tunel-, con un trazado original. No importa el hecho de que no sea el circuito real, ya que ofrece las mismas sensaciones que si lo fuera. Además, el resto del juego intenta mantenerse tan cerca de la experiencia de la Fórmula 1 como le es posible, dadas sus limitaciones como recreativa, por supuesto. Después de elegir entre cambio automático, cuatro velocidades o siete, se nos lanza a la carrera de clasificación en una versión corta del circuito. Supéralo en menos de 45 segundos y llegarás a la carrera principal, con una mejor posición en la parrilla cuanto mejor tiempo hayas conseguido ▶



» [Arcade] El Túnel era un gran lugar para adelantar gracias a su cómoda curva hacia la izquierda.



» [Arcade] La parrilla de salida se convirtió en una imagen icónica de la recreativa de Sega..

Consejos

Piensa en nosotros como si estuviéramos en el box, guiándote por las calles de Mónaco…







■ El túnel es algo así como un respiro. Pisa a fondo el aceleradorr, ya que solo hay una curva ligera aquí.

■ La curva en horquilla es la más pronunciada del juego, y tendrás que frenar a tope. Baja tu velocidad hasta cerca de 210KM/h.

■ Esta curva es engañosa – tendrás que bajar la velocidad, pero es mejor levantar el pie del acelerador que tirar de frenos.

■ Una última sorpresa te espera en forma de chicane. Parece difícil, pero es fácil recorrerla sin mayores problemas.



■ Si estás clasificándote, prepara tus frenos para un giro brusco a la derecha. En el circuito completo habrá una serie de giros rápidos.

■ Esta curva en S no es muy exigente (con girar el volante a tope vale), por lo que es fácil 'volar' en estos giros a izquierda y derecha.

■ El primer giro es ligero - puede tomarse a toda velocidad y con un ligero toque en el volante para superarla.

■ Tendrás que girar el volante a tope a la derecha para tomar la segunda curva a toda velocidad. Haznos caso o ya verás…





» [Arcade] Los coches estrellados se quedan en pista, exigiendo atención para superarlos.

▶ Donde la mayor parte de arcades de carreras fallan, al eliminarnos con un tiempo límite, *Super Monaco GP* usa un límite de posición. Hay que mantenerse por encima de la posición 20 para seguir corriendo, pero en cada punto de control cambia el límite – primero hasta 16, y después más alto hasta llegar a tu posición o el tercer lugar. Cuando el límite sea tu posición solo aumentará si adelantas a otro corredor. Si caes por debajo del límite tendrás un corto periodo de gracia antes de ser castigado con la pantalla de Game Over. Si consigues acabar la carrera tercero o mejor, habrá un reto extra: otra carrera en condiciones de mojado, lo que oscurece el escenario y dificulta el manejo. También hace que la otra forma de fallar, un choque importante, sea más probable.

No es que haya mucho contenido, pero lo que hizo destacar a *Super Monaco GP* de sus competidores fue su tecnología. Se jugaba bien, pero se veía increíble, gracias al elevado número de sprites escalados en pantalla al mismo tiempo, y todo lo que había en el escenario, e incluso las comunicaciones por radio te metían dentro de la experiencia de la Formula 1. Podías ver a los rivales acercándose en el retrovisor (algo poco común por aquellos tiempos), y había que evitar los coches estrellados de los rivales. Si tenías la suerte de jugar en la recreativa especial 'Air Drive', notarías que el asiento se movía y había que luchar con el volante gracias a un compresor en la máquina. Sin embargo, lo común eran las recreativas más simples y baratas, que seguían funcionando a las mil maravillas gracias a los méritos del propio juego.

La recreativa fue alabada por las revistas de entonces, a pesar de que costaba algo más de lo normal. *ACE* comentó que "tu reacción inicial es de incredulidad al ver una pantalla con spriter moviéndose con más colores, más rápido y mejor de lo que nunca habrías creído." *Computer & Video Games* le dio un 94%, diciendo que es "la mejor simulación de carreras hasta la fecha vista en recreativas," y quedaría segundo (tras *S.T.U.N. Runner*) en su lista de lanzamientos en recreativas de 1989. Recaudó bastante en un mercado repleto de juegos de carreras,

» [Arcade] Los coloridos gráficos de los arcades de Sega son característicos de *Super Monaco GP*.





Corte Circuito

Cómo la búsqueda de autenticidad le costó a Sega mucho dinero...

El lanzamiento original de *Super Monaco GP* incluía algunos anuncios sorprendentemente similares a los de la Fórmula 1 real - con marcas reconocibles como Ford, Canon y Foster's convirtiéndose en Fodo, Conan y Hoster's. David Rosen, fundador de Sega, comentó que esos anuncios no eran más que "simplemente el intento inocente de los diseñadores del juego de copiar las localizaciones y escenarios reales para aumentar el realismo de la jugabilidad." Por desgracias para Sega, la inclusión de Marlbobo -lo sentimos, *Marlboro* – atrajo la atención del propietario de la marca, Philip Morris USA, que dijo en los periódicos: "No permitiremos el uso del logo de nuestros cigarrillos en ningún videojuego, especialmente en aquellos jugados por menores." El primer contacto se hizo el 20 de noviembre de 1989, y el 16 de marzo de 1990 Sega accedió a quitar las referencias en el juego e hizo un kit de conversión para hacerlo, con nuevas 'pegatinas' y dos chips de reemplazo de la ROM.

Sin embargo, cierto número de unidades quedaron inalteradas, mostrando las marcas, y el 21 de febrero de 1991 el gigante del tabaco les denunció, exigiendo daños así como la retirada de las máquinas con el logo y la entrega de los materiales impresos con el logo. La sentencia del 7 de mayo de 1992 fue costosa para Sega. La compañía tenía que ofrecer los kits de conversión gratis, y cómo hacer los cambios no merecía la pena para distribuidores, dueños y operadores, Sega ofreció 200 dólares por chip convertido - pagables cuando se recibieran los chips anteriores-. Es más, los términos del acuerdo exigían a Sega que se hiciera eco de la oferta colocando anuncios a toda página en las revistas de recreativas *Replay* y *Play Meter* durante tres meses consecutivos. Ouch.







> **"No recuerdo tener muchas referencias en absoluto."**
> David Shea

superando a títulos poligonales como *Hard Drivin'* y *Winning Run*. Ni siquiera amenazas legales como el uso no autorizado del logo de Marlboro pudieron parar a este juego.

Poco después, *Super Monaco GP* empezó su camino a las máquinas domésticas de entonces. Ninguna pudo estar a la altura del apartado visual de la recreativa, pero, en un paso poco frecuente para la época, se añadió contenido a cada una de las versiones. Para las versiones de Master System, Mega Drive y Game Gear, Sega incluyó un campeonato con 16 carreras con circuitos de la temporada de 1989 de Fórmula 1. En cada uno podíamos personalizar el coche, y la versión de Mega Drive fue un paso más allá al permitirnos seleccionar equipo, elegir rivales y defender nuestro título. Cuando llegaron al mercado, en otoño de 1990, tuvieron buenas ventas -tanto la versión Mega Drive como la de Master System fueron directos al Top 10-. Aunque la versión de 8-bits prontó bajo, la de Mega Drive llegó al segundo puesto y se mantuvo en el top ten durante nueve meses consecutivos. Pronto llegó una secuela para las consolas de Sega, apoyada por el legendario Ayrton Senna, que fue bien recibida, aunque fuera criticada por sus escasas mejoras respecto al original.

US Gold tenía los derechos de publicación de las versiones de ordenador, y externalizó las tareas de desarrollo a Probe Software. Estas versiones se lanzaron en 1991, teniendo cuatro circuitos, que se jugaban como la recreativa en cuanto a la regla de la posición. A pesar de no ser tan populares como la versión de Mega Drive, también vendieron bien, y se mantuvieron en el top de ventas durante meses. Por si no fuera suficiente, la popularidad de *Super Monaco GP* llegó más allá de su lanzamiento inicial por su inclusión en diversas recopilaciones. US Gold la añadió a *Super Sega* para ordenadores domésticos, y Sega la incluyó en *Master Games I*, *Sega Classics Arcade Collection* y al menos en tres cartuchos de la colección recopilatoria *Mega Games*.

Dada la popularidad del juego entonces y sus relanzamientos, es raro que Sega haya olvidado por completo el juego más allá de mediados de los 90. Para una compañía que siempre ha tratado de aprovechar su catálogo con compilaciones y servicios de descarga, es una sorpresa que *Super Monaco GP* nunca haya recibido algún tipo de relanzamiento -sobre todo si tenemos en cuanta que otros juegos de X Board han sido emulados-. Es probable que el problema hayan sido los derechos - con trazados reales de Fórmula 1 en la versión de Mega Drive y el contencioso legal de los anuncios ▶



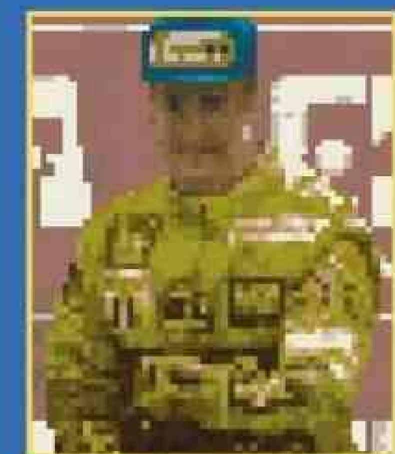
» [Arcade] Es impagable la sensación al pasar junto a las gradas... Sobre todo si vas primero.



» [Arcade] Efectos como las chispas consiguieron capturar la sensación de pilotar un monoplaza.

P&R: David Shea

El veterano programador recuerda cómo fue comprimir SM GP en Spectrum.



¿Habías jugado a *Super Monaco GP* en recreativa antes de trabajar en la conversión?
En realidad no. Lo primero que supe fue que Fergus, de Probe Software, me llevaba a un pub a comer, y me enseñó una recreativa - y me ofreció la conversión. Antes de eso creo que no había estado en unos recreativos en años. Mi primer pensamiento fue "Oh, carreras, nunca he hecho uno de esos." El segundo fue, "Dios santo, ¿Cómo voy a meter esto en un Spectrum?"

¿A qué materiales de referencia tuviste acceso para la conversión a Spectrum?
Creo que solo teníamos vídeos del juego - no recuerdo tener material de referencia en absoluto. Ni siquiera recuerdo que tuviéramos la recreativa en Probe. Para ser honestos, era más 'al estilo' del original, que una conversión.

¿Cuánto tiempo os dieron exactamente de plazo para hacer el juego?
Creo que fueron unos meses. No estoy seguro, dado que mi planificación cambió porque conseguí un trabajo en MicroProse - Hacía esto durante el día, y *Super Monaco GP* por la noche.

¿Cuáles fueron los mayores retos de hacer un buen juego de carreras 3D para Spectrum?
Los gráficos 3D - no había forma de reproducirlos. Acabé usando el código de un juego ya existente (no recuerdo que juego era, no lo escribí yo - sino un tipo conocido como ZZKJ) y tratando de retocarlo para que pareciera bueno. No como la recreativa, sino solo jugable...

¿Qué aspectos te dejaron más satisfecho?
No creo que estuviera satisfecho en absoluto - más allá de conseguir lanzarlo. No fue un punto álgido para mi, y decidí dejar los juegos de carreras a gente que pudiera hacerles justicia.



Las Conversiones

Super Monaco GP consiguió llegar a un buen número de sistemas, pero ¿cuál es el que tomó la pole position?



MEGA-CD 1993

■ Solo se puede conseguir la versión Mega-CD de Super Monaco GP en Sega Classics Arcade Collection, y es practicamente la misma que la edición de cartucho - la única diferencia real es una ligera mejora en algunos FX de sonido. Es barato y comparte disco con clásicos como Columns, Revenge Of Shinobi, Streets Of Rage y Golden Axe.



COMMODORE 64 1991

■ Commodore 64 no lo hace demasiado mal con Super Monaco GP, pero el ángulo de visión de la carreteraes muy extremo y el manejo demasiado sencillo. Está bien si lo encuentras en un pack de juegos, pero no merece la pena por separado -hay mejores arcades de carreras para el sistema.-

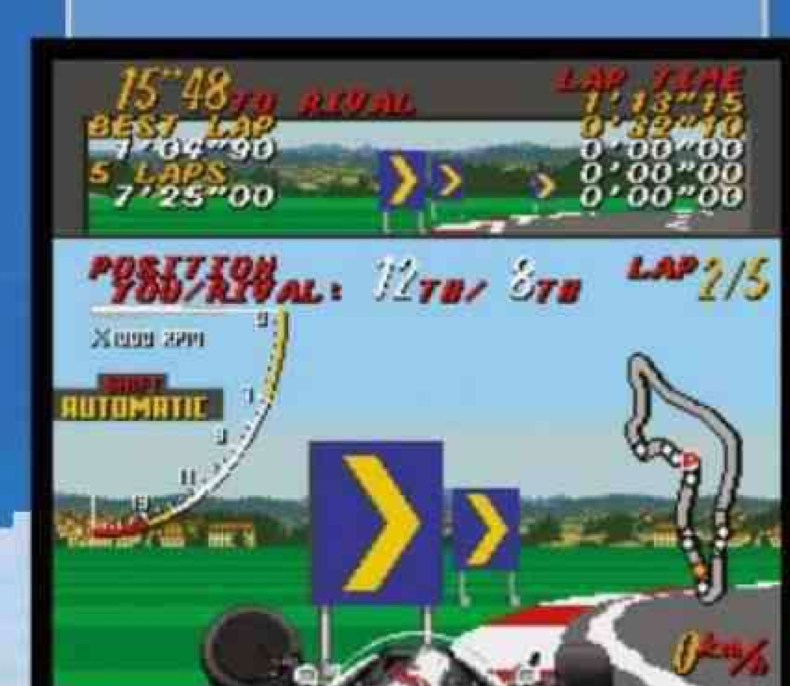


AMIGA 1991

■ La máquina de 16-bits de Commodore cuenta aquí con un gran juego de carreras, aunque no sea una réplica exacta de la recreativa. El falso escalado es bastante bueno y todo está bien dibujado. El único fallo en su historial es lo fácil que es tener un choque fatal - incluso es complicado superar la práctica clasificatoria.

MEGA DRIVE 1990

■ Esta versión funciona tan bien como la recreativa, pero no puede imitar sus gráficos - de hecho ofrece menos detalle en el escenario que otras versiones de 16-bits. Sin embargo debería ser la versión a elegir -además de un excelente modo Campeonato, es la única conversión que te deja jugar los trazados de Mónaco como en la máquina recreativa.





ATARI ST 1991
■ El audio es más flojo que en la versión de Amiga, y el movimiento no es tan grácil ni fluido. Sin embargo preferimos esta versión por la simple razón de que es más difícil cargarse el coche. La dirección puede ser un poco imprecisa, pero eso se puede resolver fácilmente cambiando la sensibilidad de mando.



GAME GEAR 1990
■ Esta versión es muy parecida a la de Master System, pero funciona mucho más rápido. Eso arregla uno de sus problemas, pero el control horrible se mantiene - estarás de vuelta en carrera rápido tras los trompos, casi imposibles de evitar. Posiblemente el peor juego de los tres de lanzamiento de Game Gear.



ZX SPECTRUM 1990
■ David Shea no es fan de esta conversión, pero creemos que se pasa de duro - no es mala en absoluto, aunque sea algo lenta. El uso del color es bueno y gracias a que mantiene la vista en tercera persona y el límite por posición, mantiene el carácter de la placa original, perdido en las versiones de 8-bits de Sega.



AMSTRAD CPC 1991
■ Esta conversión se ve genial en los pantallazos, pero falla a la hora de reproducir sensación de velocidad - puedes ir a toda velocidad o a medio gas y apenas se nota la diferencia. La tasa de imágenes también es muy baja, haciendo que el juego funcione a espasmos y no responda bien. Probablemente sea la peor versión de Super Monaco GP.

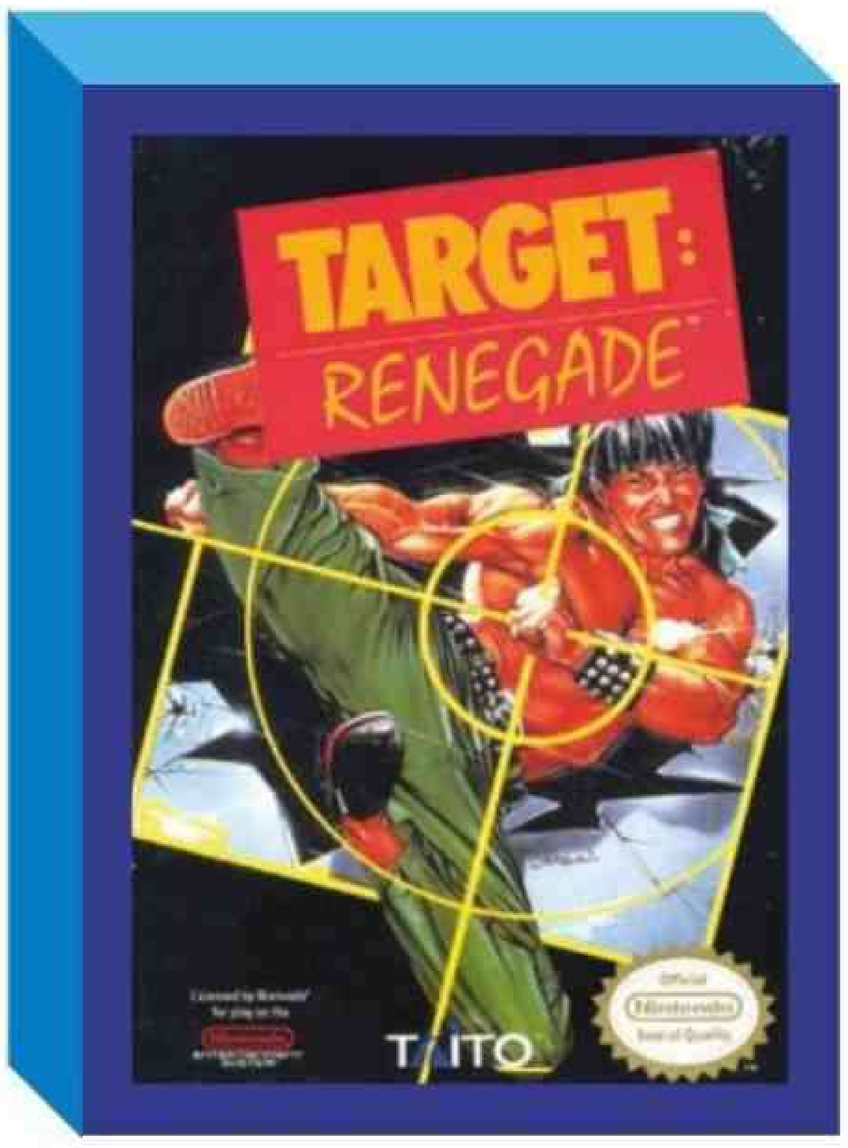


MASTER SYSTEM 1990
■ Esta versión simplemente no parece Super Monaco GP en absoluto. Dejando a un lado el hecho de que cambia la vista a tercera persona, hay poca sensación de velocidad y es muy fácil salirse del trazado en cualquier curva. También hay una pantalla partida obligatoria, ya estén jugando uno o dos jugadores.

▶ de la recreativa- que han dejado a este juego en un limbo un tanto incómodo.

Incluso aunque Sega no lo reconozca, *Super Monaco GP* sigue siendo una parte importante del legado de la compañía en cuanto al género de conducción. Además de ser un ejemplo perfecto del fantástico arte perdido del escalado 3D. Sigue siendo un juego emocionante y exigente que puede entretenerte ya sea durante unos minutos, o durante horas. El límite de posiciones es un gran ejemplo de como diseñar para el género sin recurrir a los límites de tiempo, y las versiones domésticas siguen siendo uno de los ejemplos primigeneos de que la simple recreación de una recreativa no era suficiente para satisfacer a los jugadores. No cambiaríamos los McLaren que ganaron campeonatos con Ayrton Senna por un moderno Toro Rosso, de igual forma que creemos que, aunque *Super Monaco GP* ha sido rebasado, no lo cambiaríamos por las recreativas de carreras que llegaron después. ★

PANTALLA FINAL



TIME GAL
TARGET: RENEGADE

» Puede que luciera la misma ilustración de Bob Wakelin en su carátula, pero el *Target: Renegade* de NES poco tenía que ver con las gloriosas entregas para los ordenadores de 8-bit, y menos aún con el Renegade de Technos. Así que os vamos a ahorrar el dolor de soportar semejante castaña para mostraros directamente su final. En casos así el spoiler podría considerarse un acto de bondad. Así somos nosotros, unos santos (y también algo masocas).



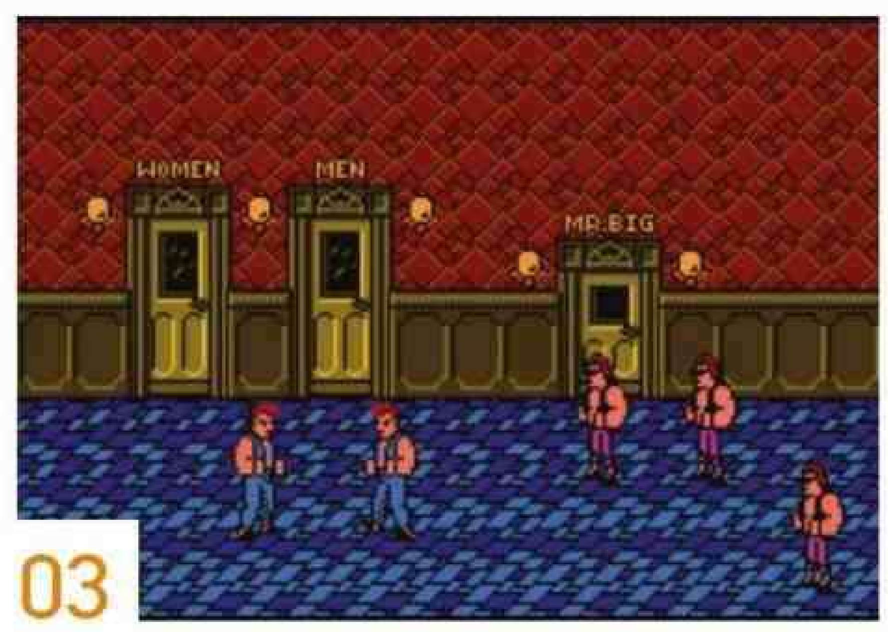
01

» Tras haber derrotado a Mr. Big (el nombre más solicitado por los progenitores de futuros jefazos del hampa, según el Registro Civil), es hora de airear el sobaco antes de reencontrarnos con nuestro hermano.



02

» Ahí está tu hermano – los dos compráis la ropa en la misma tienda y váis al mismo peluquero. Toda esta odisea de mamporros y ultraviolencia para rescatar a tu querido gemelo. Ojo al retrete exclusivo para jefazos de brawlers.



03

» ¿Pero qué esto? Más matones. Bueno, a estas alturas, enfrentarnos a este trío de trillizos con brazos como jamones será pan comido. Mención especial para el perturbado que diseño la moqueta. Da más miedo que la del Hotel Overlook.



04

» ¿Pero qué demonios es esto? No sólo me están sacudiendo en la cepa de la oreja sin compasión, sino que mi hermano, el niño con el que compartía la habitación y mi colección de cromos de Xuxa, no está moviendo un dedo para evitarme semejante golpisa. Debe ser un error, estará calentando...



05

» Pues no. El hijo de mala madre no solo no se ha inmutado, sino que se larga en amor y compañía con el trío de "ciclaos", dejándome en el suelo inconsciente. Estas navidades se va a quedar sin la cesta de fruta escarchada. Y si piensa que le voy a devolver la última temporada de *The Wire* en DVD va listo.

retro GAMER

REDACCIÓN
Director del área de videojuegos: **Javier Abad**
Coordinadora área de videojuegos: **Sonia Herranz**
Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **John Tones, Bruno Louviers, Marcos García, Sara Borondo, Juan García, Javi Sánchez, Jesús Relinque, Julen Zaballa, David Catalina, Atila Merino**

EQUIPO CREATIVO
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Maquetación: **Manuela Hernández**

EDITA
axel springer

Director General: **Manuel del Campo**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director Comercial: **Javier Matallana**
Operaciones Comerciales: **Jessica Jaime e Ignacio Jordán**
Equipo comercial: **Noemí Rodríguez, Estel Peris, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto.**
Acciones Especiales: **Juan Carlos García**
Contacto Dpto. Comercial: **publicidadaxel@axelspringer.es**

MARKETING:
Directora: **Marina Roch**
Social Media Manager: **Nerea Nieto**
Contacto marketing: **marketing@axelspringer.es**

PRODUCCIÓN
Ángel López

SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego. Tel. 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. 211 544 246

TRANSPORTE
Boyaca. Tel. 917 478 800

IMPRIME
ROTOCOBRHI. Tel. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Axel Springer España S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid
Tel. +34 915 140 600

Revista miembro de ARi

ARI· ASOCIACIÓN REVISTAS

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

"Retro Gamer Colección" se publica bajo licencia de Imagine Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Imagine Publishing Limited y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Imagine Publishing Limited. © 2013 Imagine Publishing Limited
www.imagine-publishing.co.uk"

R-FIGHTER
by FACTORYARCADE®



www.factoryarcade.com
f t You Tube